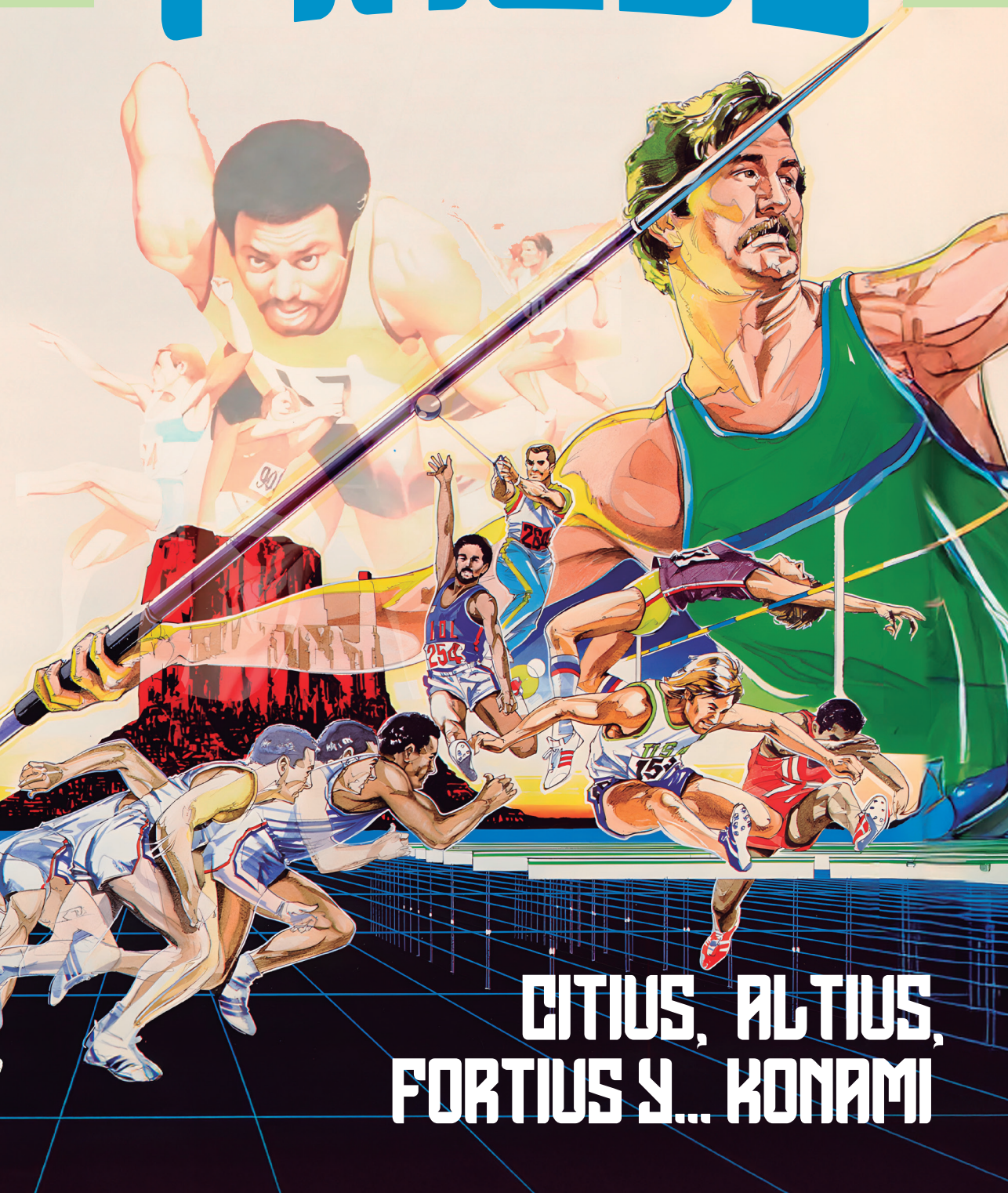
RETRO CON

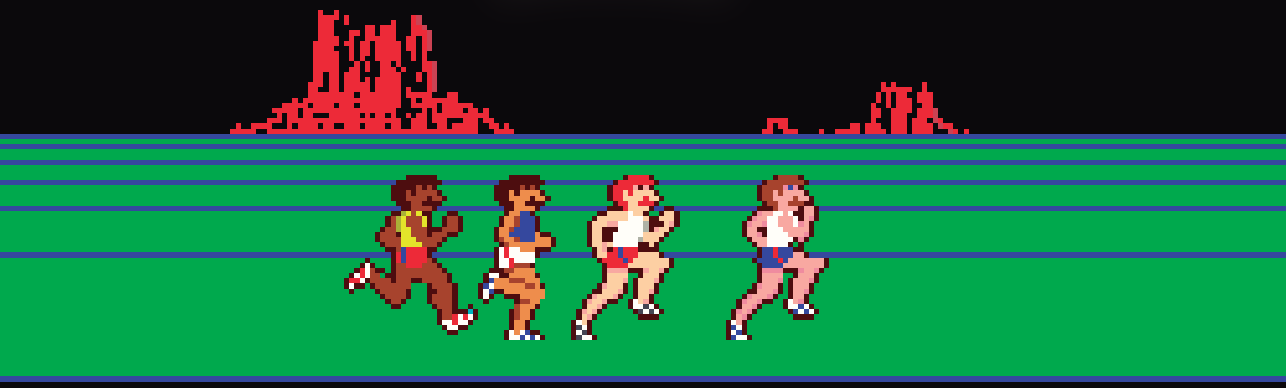
PIXELS

07



CITIUS, ALTIUS, FORTIUS Y... KONAMI

HECHO CON
PIXELS
2
1



Track & Field, el éxito de Konami que revolucionó los arcades, y el MSX, en la década de los 80.

Toca volver a machacar botones

por **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

Los juegos deportivos cambiaron para siempre en 1983 cuando Konami lanzó **Track & Field** y nos obligó a tener que currarnos los récords más que el propio **Carl Lewis** en los 100m. lisos de Los Ángeles 84. “Machacabotones”, o algo así, los llamaron.

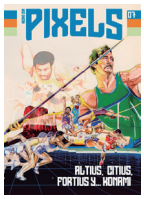
Pero no vamos solo a hablar de Konami y MSX, hay otros muchos argumentos para deleitarnos con las maravillas olímpicas que los primeros tiempos nos dejaron. **Epyx Games**, **Daley Thompson** y otros ilustres que nos abrieron los ojos a un género que nos permitía hacer ejercicio (virtual).

Pero este número es especial, porque es el primero que has comprado a través de nuestra tienda oficial de **Hecho con Pixels** y por eso te queremos dar, de una manera muy especial, las gracias. Porque has hecho el esfuerzo de continuar con nosotros, de querer seguir viviendo el retro en los videojuegos a nuestro lado en un momento que se podría antojar crítico para la vida de cualquier proyecto editorial que, a mitad de carrera, cambia de distribuidora.

Es por eso que, de alguna manera, te queremos dar de nuevo la bienvenida a **PIXELS**, aunque ya lo hiciéramos hacer unos meses con el primer número.

Ahora toca reanudar la carrera, recurrir al famoso “machacabotones” e intentar coger de nuevo velocidad. ¡Gracias por seguir apoyando este proyecto!

SUMARIO



Nº7_Track_&_Field

Este número de **PIXELS** viene con muchas disciplinas deportivas, atletas de renombre y clásicos de 8 bits, sobre todo. ¿Recuerdas aquellos tiempos?

¡Siempre **RETRO**!

Otras secciones

03	Bienvenidos a **PIXELS**
22 30 38	Ajuste de cuentas
46 62 68	Me Robó el corazón
48	Mi Periférico favorito
52	Aprended abuelos
79	Nuestros colaboradores

06 ›

El PRIMER MACHACABOTONES
Volvemos a Track & Field arcade.
por **José Luis Sanz**

10 ‹

DEPORTES, KONAMI Y MSX
Olimpiadas, tenis, ping-pong, fútbol...
por **Jordi Orte**

22 ›

DALEY THOMPSON
El atleta más famoso de los 80.
por **José Luis Sanz**

32 ‹

EPYX GAMES
Una trayectoria mágica en C64.
por **José Luis Sanz**

40 ›

MAPAS, MAPAS Y MÁS MAPAS
Así se trabajaba en Micromanía.
por **Javier de la Guardia**

54 ‹

EL GENIO DE R.J. MICAL
Lynx, Amiga y 3DO le contemplan.
por **José Luis Molina**

64 ›

GODS
Los Bitmap Brothers, ¿y su mejor juego?
por **José Luis Sanz**

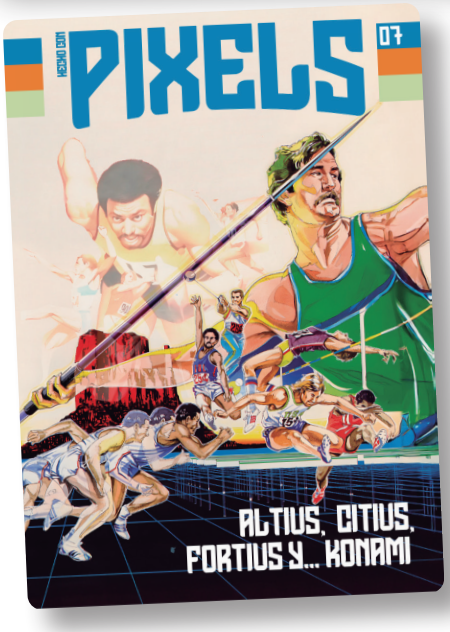
70 ‹

HOMEBREW DEL MONTÓN
Cosas nuevas para viejas máquinas.
por **Raúl Montón**

74 ›

VIDEO & GAMES
Revista con cinta VHS mes a mes.
por **José Luis Sanz**

Suscríbete a Pixels y Microhobby en nuestra tienda



Próximos números

Pixels nº8 y Microhobby nº219

A la venta el
4
de agosto

Envíos a partir del
25
de agosto

Ediciones digitales
29
de agosto

tienda.hechoconpixels.com

Los contenidos mostrados en esta página son puramente orientativos y podrían cambiar de cara a las ediciones anunciadas.

Controles de la recreativa Track & Field de Konami.

La leyenda del primer 'machacabotones'

Una recreativa en los ochenta nos enseñó a destrozar sus botones golpeándolos alternativamente para correr más rápido. Así que ese deporte merecía un recuerdo y un homenaje.

por **José Luis Sanz**

La escena se recuerda sola: llegas a los billares del barrio, entras abriéndote paso entre los grupos de chavales que se apelotonan alrededor de las máquinas y, al fondo, está tu colega, rodilla en tierra, con las dos manos sobre los botones de una máquina. No parece estar pasándolo bien, porque tiene la cara colorada, suda y mira hacia la pantalla mientras golpea dos botones alternativamente como un poseso.

Efectivamente, cuando llegas hasta él, te das cuenta de que está jugando con **Track & Field** y que quiere batir el récord de la máquina para dejar su nombre en el "Hall of Fame".

Los botones del infierno deportivo

La culpable de esa tortura "machacabotones" no fue otra que **Konami**, que se inventó una manera de jugar con aquellos títulos de Olimpiadas de una manera que prácticamente nos transmitía esa sensación de esfuerzo que requerían las pruebas. Y seguramente no fue casual: los japoneses buscaban que el jugador se enfrentara a un momento de tensión, de máximo ejercicio físico y la única »

manera de conseguirlo era con este golpeo alternativo de los dos botones que aparecían bajo el nombre de “Run”. “Correr”, o lo que es lo mismo, prepárate para el sprint si quieres ganar a la máquina o a otro amigo con el que compartas monedas y partida.

Un espectáculo en sí mismo

En una época en la que las compañías buscaban la diferenciación en los salones recreativos para llamar la atención, la llegada de **Track & Field** supuso un éxito sin precedentes para la propia Konami, porque marcó el camino del género pero, sobre todo, puso en nuestras manos un método tan sencillo e inexplicablemente intuitivo de juego que sigue recordándonos lo maravilloso de aquellos años 80.

No hay aficionado a los videojuegos que no recuerde dónde estaba y cómo sudaba con **Track & Field**.

Controles intuitivos y esfuerzo físico

Konami, de todas formas, no quería nuestro mal, pero se dio de bruces con una mecánica tan genial como simple y entendible por todos los que se acercaban a aquella recreativa por primera vez. La idea central de la mecánica que muchos llamaron “machacabotones” no era otra que la de reflejar el esfuerzo del atleta en pantalla. Para correr más necesitabas mover sus piernas rápidamente y eso solo se lo daba una cadencia de pulsaciones lo más frenética posible. Sin descanso.

Esta conexión directa e inequívoca entre la acción física del jugador pulsando los botones y el rendimiento del personaje en pantalla fue innovadora y cautivó a millones de jugadores que, a partir de ese instante, lo entendieron como la única manera de jugar con estos títulos deportivos.

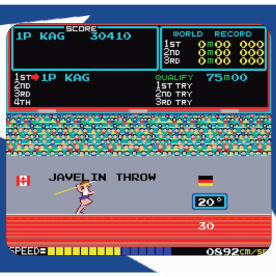
Prueba de ello es que todo lo que vino después, en recreativas o en consolas domésticas, adoptó este lenguaje que Konami había creado de la nada.

Track & Field Cocktail (1983) | Además de la recreativa de pie, la normal que **Konami** comercializó de forma general, existió un modelo “cocktail” que tenía la maravillosa virtud de que podía juntar a su alrededor a cuatro atletas virtuales. Cada uno con sus respectivos botones de correr más el de acción, que era el que teníamos que pulsar en el momento justo para obtener una inclinación de ciertos grados en el lanzamiento de jabalina o en el salto de longitud. Las fiestas que se formaban alrededor de este mueble son de las que hacían época aunque hay que decir que no todos los salones –y mucho menos los bares– podían permitirse tener una de estas unidades por su elevado precio. Pero como fuente de piques y diversión, había pocas como esta.

Konami
Centuri
TRACK & FIELD
100m DASH • LONG JUMP • JAVELIN THROW • 110m HURDLES • HAMMER THROW • HIGH JUMP
2 PLAYER
JUMP THROW
RUN
centuri

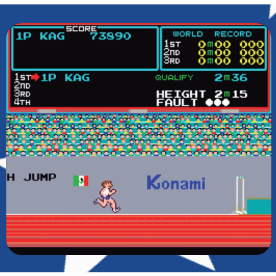
1P KAG 0
SCORE
WORLD RECORD
1ST 0m00 000
2ND 0m00 000
3RD 0m00 000
1ST 1P KAG
2ND 2P CPU
3RD
4TH
QUALIFY 13m00
100 METER DASH
2 COMPUTER
2UP 0000cm/sec
1UP 0000cm/sec
1 1UP KAG

SCORE
WORLD RECORD
1ST 0m00 000
2ND 0m00 000
3RD 0m00 000
1ST
2ND
3RD
4TH
QUALIFY 7m50
1ST TRY
2ND TRY
3RD TRY
LONG JUMP
SPEED
0865cm/sec


1P KAG 30410
SCORE
WORLD RECORD
1ST 0m00 000
2ND 0m00 000
3RD 0m00 000
1ST 1P KAG
2ND
3RD
4TH
QUALIFY 75m00
1ST TRY
2ND TRY
3RD TRY
JAVELIN THROW
20°
30
SPEED
0892cm/sec

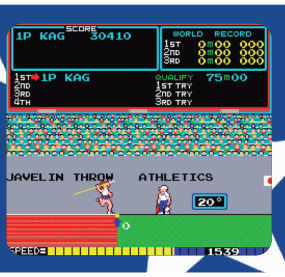
1P KAG 42470
SCORE
WORLD RECORD
1ST 0m00 000
2ND 0m00 000
3RD 0m00 000
1ST 1P KAG
2ND 2P CPU
3RD
4TH
QUALIFY 13m50
110 METER HURDLES
2 COMPUTER
2UP 0000cm/sec
1UP 0000cm/sec
1 1UP KAG

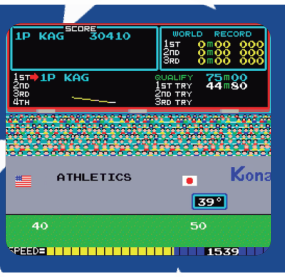
1P KAG 60690
SCORE
WORLD RECORD
1ST 0m00 000
2ND 0m00 000
3RD 0m00 000
1ST 1P KAG
2ND
3RD
4TH
QUALIFY 77m00
1ST TRY
2ND TRY
3RD TRY
SPEED
1188cm/sec


1P KAG 73890
SCORE
WORLD RECORD
1ST 0m00 000
2ND 0m00 000
3RD 0m00 000
1ST 1P KAG
2ND
3RD
4TH
QUALIFY 2m36
HEIGHT 2m15
FAULT
H JUMP
Konami

100m. lisos | Esta prueba era la que más nos exigía la técnica del "machacabotones" porque desde que se daba la salida, no había otra opción que pulsar lo más rápido posible para llegar a la meta antes que el adversario, y a ser posible batiendo el récord. Decidnos que no estáis sudando ya solo con recordar lo mal que os lo hizo pasar **Track & Field** aquí.

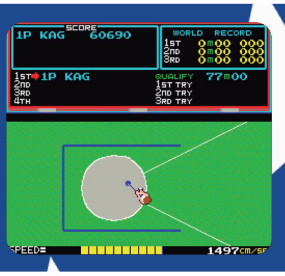
Salto de longitud | Esta era la primera prueba que mezclaba la técnica del "machacabotones" con la pulsación del botón de salto, que era con el que fijábamos los grados. Había que dejar de pulsar alrededor de los 45º tras una carrera lo más rápida posible. Y por supuesto no podíamos superar la línea o el intento se daba directamente por nulo.





Lanzamiento de jabalina | Aquí se vuelven a mezclar el manejo de los botones de correr con el de lanzamiento. Primero hay que impulsar al atleta haciendo que tome la mayor velocidad posible y, cuando se acerque a la línea, pulsar y mantener el botón para fijar los grados de la jabalina que hay que desplazar. El récord nos esperaba si hacíamos las cosas bien.

110m. obstáculos | Aquí las cosas ya se complicaban mucho porque a la tensión de acelerar a nuestro atleta lo máximo posible se unía que, cuando llegaba un obstáculo, debíamos pulsar el botón de salto. De no sincronizar esas dos mecánicas, nuestro personaje tropezaba y perdía tiempo, ya fuera contra otro colega que teníamos al lado, o contra la propia máquina.



Lanzamiento de martillo | Más o menos igual, pero con una perspectiva distinta, funcionaba esta prueba que nos invitaba a ver cómo el atleta giraba y giraba (él solito) mientras cogía velocidad para que, cuando se acerque al límite del círculo de lanzamiento, nos toque pulsar el botón de lanzamiento para fijar los grados del intento. Fácil, ¿verdad?

Salto de altura | La última prueba que tenía **Track & Field** era este salto de altura en el que primero tenemos que esforzarnos machacando los botones para que nuestro atleta coja velocidad y, luego, cerca de la cama, pulsar el botón de salto para fijar los grados. No era de las pruebas más complicadas, pero tenía su puntillo para evitar tirar la barra de la cama.

La magia (deportiva) de Konami en MSX

Los comienzos de MSX fueron gloriosos, con una Konami en estado de gracia regándolo todo con cartuchos deportivos que nos marcaron a muchos para siempre.

por **Jordi Orte**

Konami publicó muchos de los mejores juegos que se hicieron para MSX, con exponentes en todos los géneros del momento. Y en el ámbito de los puramente deportivos no iba a ser menos. Es por eso que nos hemos animado a recorrer todo ese camino que los japoneses labraron en los primeros tiempos del sistema. Veremos todo lo que publicaron, ¡y algunos que no llegaron las tiendas!, y que hoy han adquirido la categoría de leyendas.

A Konami le gusta el billar

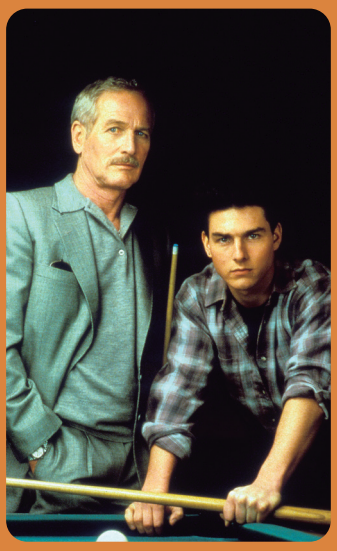
El primer juego deportivo de Konami para MSX, y uno de los primeros de la compañía para el estándar japonés fue un título de billar americano llamado **Video Hustler**, seguramente inspirado en la película de 1961 del mismo nombre, **The Hustler**, y que aquí conocimos como **El buscavidas**.

Se trata de un desarrollo bastante sencillo, algo habitual entre los aparecidos »

durante los primeros meses de vida de un MSX que había salido al mercado a finales de octubre de 1983.

Disponemos de tres "vidas" y nos irán restando una si no somos capaces de introducir una de las seis bolas en la tronera (o bien si hacemos lo propio con la blanca).

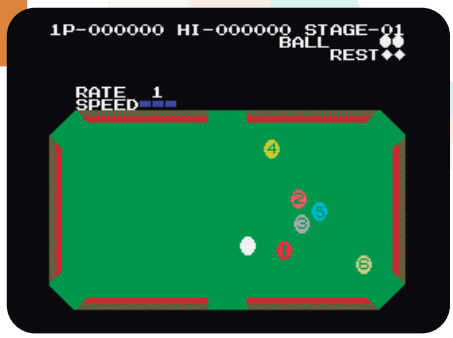
Este juego se publicó inicialmente bajo el sello de Sony con el nombre de **Computer Billiards**, pero también lo hizo Konami, algo que ocurría con bastante frecuencia en aquellos momentos donde premiaban maximizar la distribución sobre la exclusividad. Es más, Konami llegó a cambiar el nombre por **Konami's Billiards** cuando lo distribuyó fuera de Japón.



Break Shot (1986) | En 1986 se estrenó en los cines la secuela de **The Hustler** que se llamó **The Colour of Money** (**El color del dinero**). Esta película causó furor en el país nipón lo que probablemente hizo que Konami preparara un juego para aprovechar su éxito. El juego, para MSX2 y con el chip de sonido SCC, debía denominarse **Break Shot** y estaba planificado para salir al mercado en marzo de 1988. Se sabe que iba a tener cuatro modos de juego y un modo historia, lo que indica que podría estar ambientado en la película, pero por desgracia nunca llegó a las tiendas.

Llegan las Olimpiadas del 84

Ante la proximidad de los famosos Juegos Olímpicos de **Los Ángeles de 1984**, Konami consiguió una licencia para comercializar videojuegos oficiales de ese evento. Como consecuencia de ello, en 1983 aparecería el arcade que en Japón denominó **Hyper Olympic** y que en 1984 llegaría a Estados Unidos con el título de **Track & Field**.



El juego constaba de seis pruebas atléticas que debemos jugar sucesivamente después de superar una marca determinada en cada una de ellas, finalizando la partida si no lo hacemos.

En abril de 1984 estos juegos llegarían a los MSX japoneses con el mismo nombre y las mismas pruebas deportivas, pero divididas en dos títulos distintos a los que añadieron una prueba adicional (para un total de cuatro). Así, tenemos **Hyper Olympic 1**, con las pruebas de 100m. lisos, salto de longitud, lanzamiento de martillo y unos agotadores 400m. lisos adicionales; e **Hyper Olympic 2**, donde competiremos en 110m. vallas, lanzamiento de jabalina, salto de altura y una larga carrera extra de 1.500m. Como aún no se había iniciado la comercialización de estos ordenadores fuera de Japón, cuando se distribuyeron fuera del país nipón también lo hicieron bajo el título de **Track & Field 1** y **2**.

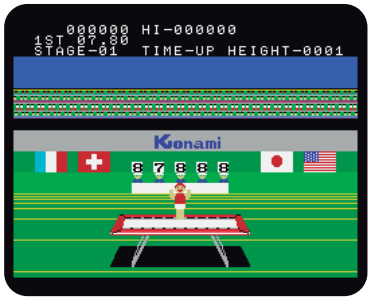
En cuanto a las mecánicas del juego, la velocidad de nuestro atleta es mayor »

Este mando fue una fuente inagotable de récords en los años 80.

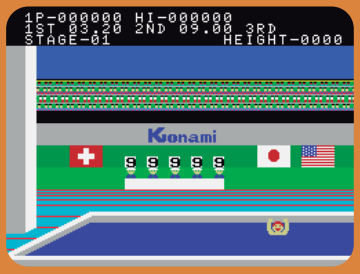
Hyper Shot | Para recrear la experiencia de jugar a los juegos deportivos en las máquinas de arcade, pero en casa, y para evitar que los teclados de los MSX sufrieran daños irreversibles, Konami puso a la venta **Hyper Shot**, un periférico con dos botones similares a los que podíamos encontrar en la recreativa de **Track & Field**. La energía con la que muchos jugadores se emplearon al tratar de batir sus marcas rompió más de un teclado, ya que este periférico no fue de uso generalizado.

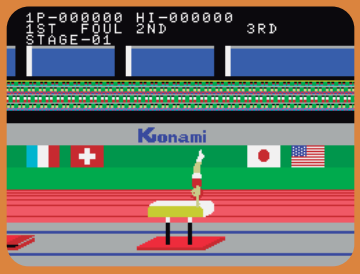
cuanto mayor es la frecuencia con la que pulsamos el cursor derecho (o con la que movemos el joystick a la derecha, algo bastante difícil) y para saltar o lanzar basta con pulsar la barra de espacio o el botón del joystick, variando el ángulo según el tiempo que lo mantengamos pulsado.

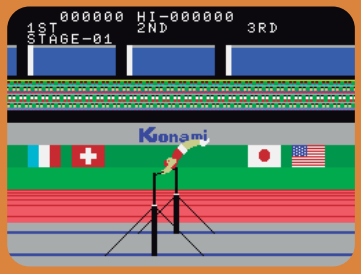
En mayo de 1984 llegaría a los salones recreativos japoneses una nueva máquina: **Hyper Olympic '84** (que sería bautizado para el resto de países como **Hyper Sports**). La recreativa, que tuvo muchísimo éxito comercial, constaba de siete pruebas, en este caso sólo dos de ellas correspondían a disciplinas de atletismo, que después también aparecerían para MSX, en este caso en tres títulos distintos con un total de once pruebas que se pusieron a la venta en junio y noviembre de 1984 y septiembre de 1985, respectivamente. Se trata de **Hyper**



Sports 1 (salto de plataforma, natación; salto de potro, gimnasia; cama elástica y barra fija, gimnasia) **Hyper Sports 2** (tiro al plato, tiro con arco y halterofilia) e **Hyper Sports 3** (ciclismo, »







Jolly Hopper | Al parecer, Konami comenzó un juego en el que exclusivamente podríamos hacer la prueba de salto en cama elástica de **Hyper Sports 1**. Su nombre iba a ser **Jolly Hopper**, pues así aparece en una publicidad de la época. Tanto la prueba como la referencia del juego (RC715) se reutilizaron para la primera entrega de **Hyper Sports**, lo que hace pensar que vieron necesario añadir algunas disciplinas más para hacer el juego suficientemente atractivo para el comprador.

curling, triple salto y salto con pértiga, atletismo).

La mecánica y jugabilidad de estos títulos es, esencialmente, la misma que en **Hyper Olympic**, aunque en este caso la variedad de pruebas también introduce variantes en cuanto a cómo debe jugarse cada una.

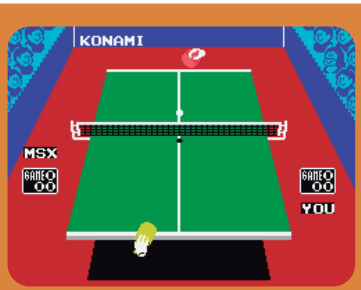
Konami y el espíritu polideportivo

Una vez que pasó el torbellino de las olimpiadas y Los Ángeles 84, Konami publicó una serie de juegos dedicados a un único deporte, cada uno de ellos entre finales de 1984 y finales de 1985.

Comenzaremos el repaso por **Konami's Tennis**, aparecido en noviembre de 1984. Este juego nos permite jugar a uno o dos jugadores y, en el segundo caso, tanto uno contra otro como a dobles contra el ordenador, que ofrece hasta tres niveles de dificultad. Cuenta con unos gráficos muy, muy característicos y una gran jugabilidad, algo que Konami siempre cuidaba. Por otra parte, no podíamos hacer nada más que jugar partidos de tres sets, ya que no existía la opción de jugar campeonatos completos.

Después del juego de tenis llegaría el legendario **Konami's Ping Pong**. Lo más destacable es la perspectiva utilizada ya que en la pantalla, para poder ver la mesa de juego, sólo podemos ver las manos y las palas, y no el cuerpo de ambos jugadores. Una solución muy ingeniosa y que funciona perfectamente. Además, los controles del juego nos permiten golpear la pelota de derecha, de revés, dar mates o cortarla, algo que debería parecer suficiente pero después de unas pocas partidas el juego puede resultar un poco repetitivo. Por desgracia tuvo unas ventas muy discretas: en aquella época Konami estaba desarrollando en sus estudios juegos mucho más complejos y entretenidos.

Por cierto, existe una versión arcade de este juego



Jogging Mate (1984) | Fueron muchos los juegos de Konami que quedaron en el tintero, de los que sabemos cosas por revistas y catálogos. Este fue el caso de **Jogging Mate**, un título de carreras que debería haber salido en 1984. No sabemos nada más que lo que puede verse en esta referencia aparecida en la sección de "Health" de un catálogo de Konami. Junto a él iba a aparecer también **Action Mat**, un periférico que después se popularizaría como alfombra de baile. Parecía más real que las carreras que hacíamos con **Hyper Shot**.

que fue un port del de MSX o se desarrolló en paralelo.

A Konami no se le escapa el fútbol

En los años 80 la afición por el fútbol estaba en auge en Japón, pero no fue hasta 1993 cuando tuvo su primera liga profesional –la famosa J-League–, momento en el que dio un salto de popularidad que dura hasta hoy día. Pero fue poco antes de acabar 1985 cuando salió **Konami's Soccer**, juego que en Europa se publicó con el nombre de **Konami's Football**, ya que "soccer" es la palabra que se utiliza en EE.UU. para definir este deporte para que no se confunda con el suyo, "el americano".

Antes de empezar el partido podemos elegir el nombre de nuestros equipos, y los colores de los jugadores, el nivel de dificultad (en los dos primeros niveles no se aplica la regla del fuera de juego, por ejemplo) y el tiempo del partido, que podemos disputar contra el ordenador o contra un amigo.

Durante todo el partido podemos pasar y chutar la pelota, además de controlar el portero y hacer "tackles" para robar la pelota. Como sucede también en los juegos de tenis o ping pong, no es posible participar en ningún tipo de competición, simplemente jugar partidos.

Una característica distintiva de este título es que si el partido acaba en empate el vencedor se decidirá en una tanda de penaltis, lo cual aumentaba la diversión y, todo hay que decirlo, nos ahorraba minutos de más en una prórroga intrascendente.

Hay que decir que Konami consiguió un gran juego de futbol, con casi total seguridad el mejor del deporte rey para MSX. Aunque alguna publicidad de la época se dijera que en el juego participaban once jugadores por equipo, por limitaciones técnicas solo eran seis.

El chip gráfico de los MSX de aquella primera generación impidió que hubiera más de cuatro sprites monocolores por hardware en la misma línea. Si esto se produce, los que exceden esta cantidad desaparecen de la vista, aunque técnicamente se resuelve de una manera que el jugador percibe que parpadean en la pantalla. En **Konami's Soccer** los programadores usan una »

Game Master (1985) | Para disfrutar más sus juegos, en 1985 Konami puso a la venta un cartucho denominado **Game Master** que añadía la opción de usar trucos en sus juegos. Entre otras opciones incluía la posibilidad de ir directamente a una fase cualquiera del juego. En el caso de los deportivos, si una prueba se te atragantaba podías acceder al resto sin superar la marca necesaria. Otras opciones

pasaban por elegir el número de jugadores o pausar la partida y repasarla “frame a frame”. En enero de 1988 tuvo una segunda versión con más funciones y soporte para los nuevos títulos. Este cartucho fue posible porque prácticamente todos los juegos de Konami tenían la misma estructura interna, además de una calidad de código excelente.

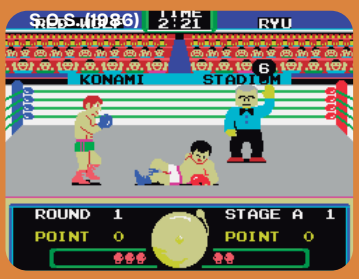
serie de técnicas para paliar este efecto y hacer que la jugabilidad no se resienta, por lo que pueden aparecer varios jugadores en la misma fila y que cada uno tenga distintos colores.

No nos olvidamos del boxeo

Continuamos con el bloque polideportivo con **Konami’s Boxing**, aparecido también a finales de 1985. Sencillo y adictivo, tanto contra un amigo como contra la máquina, y con unos gráficos coloridos y de calidad para la primera generación de los MSX. Este juego tiene lo necesario para que valga la pena echar una partida de vez en cuando. Si jugamos en el modo de un solo jugador, será necesario superar a seis rivales en dos niveles de dificultad distintos para convertirnos en los campeones de esta pequeña maravilla.

Konami y su afición por el béisbol en MSX

Aunque para los jugadores europeos sea un gran desconocido y no le den la »



Los juegos de béisbol han sido una constante en el portfolio de Konami desde los años 80 hasta prácticamente hoy.

importancia que merece, el béisbol es el deporte más importante de Japón y, por este motivo, Konami publicó hasta tres títulos.

Konami's Baseball llegó en enero de 1985 para la primera generación de MSX. Permitía jugar un partido de con las reglas más importantes del juego. Quizá lo único que se le puede achacar es una cierta lentitud en el movimiento tanto de la pelota como de los jugadores que, por cierto, son aquí todavía monocromáticos.

De todas formas, los aficionados japoneses tendrían que esperar tres años hasta que apareciera un juego mucho más redondo y ya para MSX2: **The Professional Baseball Crash Pennant Race** (más conocido por los occidentales como como **Pennant Race**, o por los japoneses como **Gekipena**, como abreviatura de su título en ese idioma que se lee **The Pro Yakyū Gekitotsu: Pennant Race**).

Para los profanos en este deporte, el "Pennant" es

Konami logró en muy pocos años crear un catálogo de juegos deportivos que todavía hoy recordamos.

el trofeo que recibe el mejor equipo de una liga de baseball y la "Pennant Race" hace referencia a los últimos partidos de una competición en la que los equipos que están en lo más alto de la clasificación compiten por conseguir el título en un "rush" final.

Pennant Race llegó después de un intervalo en el que Konami había dejado de publicar juegos deportivos y se había centrado en desarrollar obras maestras para la máquina japonesa como **Knightmare**, los dos primeros títulos de la saga **Nemesis/Gradius**, **The Maze of Galious**, el genail **Penguin Adventure**, **Vampire Killer**, **The Treasure of USAS** o **Metal Gear**, primera entrega de la saga y primer juego que lleva el sello de Hideo Kojima, que había abandonado el proyecto **Lost Warld** (Kojima confirmó que no participó en el desarrollo de **Penguin Adventure**). Y sí, todo amante de los videojuegos debería jugar al menos una vez en la vida a uno de estos juegos.

Este título de béisbol mejoró notablemente la jugabilidad en todos los aspectos e introdujo numerosas opciones a sus mecánicas, además de aprovechar las características del chip de vídeo de esta segunda generación con personajes mucho más definidos y coloridos. Por su fuera poco, el cartucho tenía un mayor volumen de datos de lo que era habitual al ser un "megarom" (denominación que había dado Konami a sus títulos con 128Kbytes o más) e incluía el chip de sonido SCC que añadía cinco canales a los tres del PSG que llevaban los MSX.

Las ventas de este primer juego de béisbol para MSX2 debieron ser buenas porque un año después, Konami iba a lanzar **Crash Pennant Race 2**, que es considerado el mejor juego de béisbol para MSX. Se añadían nuevas funcionalidades a la gestión de los equipos, la posibilidad de elegir estadio e introducía mejoras en los apartados técnicos »

Para el final de la década de los 80 Konami cayó en la tentación de crear colecciones en las que agrupó todos esos éxitos deportivos y que hoy son verdaderas joyas de coleccionismo.

como mejores sonidos (se oye la voz del árbitro decir "out" y "strike"), controles de juego mejorados y más rápidos y un scroll multidireccional, algo poco común en los MSX. de entonces.

Como sucediera también con **Metal Gear** o **Vampire Killer** (que tiene su propia historia con el **Castlevania** de Famicom), estos juegos para MSX2 fueron el origen de una saga de béisbol de Konami denominada **Jikkyou Powerful Pro Yakyuu**, conocida en Estados Unidos como **Power Pros**, y que tendría multitud de títulos y versiones para todo tipo de consolas hasta 2012.

Existe el rumor de que el equipo de desarrollo de **Pennant Race 2** para MSX2 fue el germen del que desarrolló el primer título de esta serie y que vio la luz en 1994 para Super Famicom.

Y para el final, los recopilatorios

Konami llegó a publicar cinco recopilatorios de sus juegos denominados **Game Collection** (volúmenes 1 al 4) y **Game Collection Extra Edition** que se pusieron a la venta en Japón entre noviembre de 1988 y abril de 1989 a un precio algo inferior al que tenían los originales y ya que se distribuían en disquettes de 3,5".

Los volúmenes 2 y 4 incluían los juegos deportivos de boxeo, tenis, billar, **Track & Field 1** e **Hyper Sports 2** en el segundo, y los de fútbol, ping pong, golf, **Track & Field 2** e **Hyper Sports 3** en el cuatro (por motivos que desconocemos quedó fuera **Hyper Sports 1**).

Estas versiones de los juegos incluían la opción de escuchar mejores músicas y sonidos si se insertaba el cartucho SCC que venía con **Snatcher**, juego firmado por **Hideo Kojima** y que apareció por esas mismas fechas también en formato disquette.

Y si, Konami es de las empresas que más hicieron disfrutar a los fans de MSX en aquellos primeros años del sistema. Sobre todo, con un cargamento de juegos deportivos inolvidable que, en muchos casos, también hechizó a los fans de las máquinas recreativas.

EL UNICO JUEGO DE FUTBOL CON TODOS LOS JUGADORES

Konami®

SERMA

FUTBOL

- PON EL NOMBRE DE TU CLUB FAVORITO.

- LOS COLORES DEL UNIFORME DE TU EQUIPO LOS PUEDES ELEGIR A TU ANTOJO.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: SERMA
C/. BRAVO MURILLO, N.º 377. 28020 MADRID TELS.: 733 73 11 - 733 74 64

TITULO	PRECIO	CANTIDAD
KONAMI FUTBOL	4800	

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

DIRECCION: _____

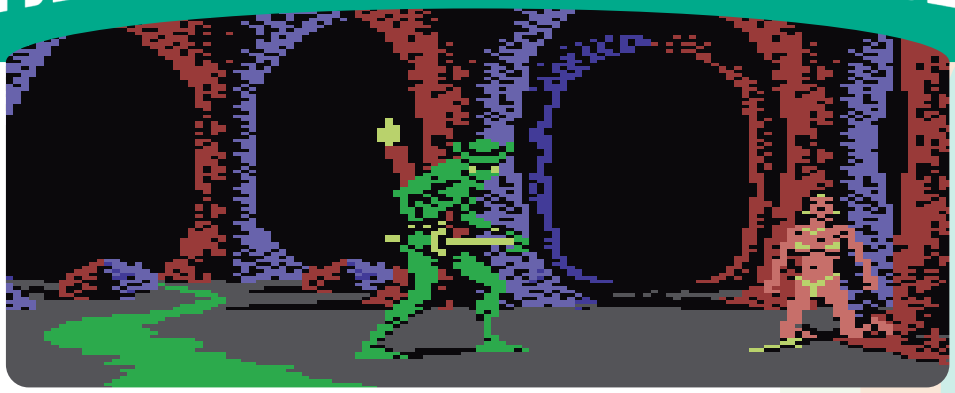
POBLACION: _____ PROVINCIA: _____

CODIGO POSTAL: _____ FORMA DE PAGO: ENVIO TALON BANCARIO ☐ CONTRA REEMBOLSO ☐

LOS CARTUCHOS DE Konami® SON COMPATIBLES EN TODOS LOS ORDENADORES MSX DE LAS MARCAS:

Sony, Toshiba, Cannon, Mitsubishi, Dynadata, Yashica, Sanyo
National Panasonic, Philips.

AJUSTE DE CUENTAS



¿Pero qué es esta 'Barberidad'...?

Lo confieso: visto en retrospectiva, ni el juego, ni Maria Whittaker merecían la nota que les puse. No eran para tanto... ni en los 80.

por **José E. Barbero**

MULTI 8 Y 16 BITS

Mira que siempre se nos ha echado en cara a los redactores de las revistas españolas de la época el haber inflado la nota con los juegos "made in Spain"… Y tal vez fuese así en algún caso, pero ni mucho menos creo que fuese algo exclusivo que solo ocurriese con los juegos patrios. De hecho, repasando algunas de las reviews que firmé durante mi paso por la revista **Micromanía**, me he encontrado algunos ejemplos de programas con los que se me fue un poco la mano, e hice gala de una generosidad desmedida en las puntuaciones que otorgué y que vistas con el tiempo sí, parecen abultadas.

Creo que un buen ejemplo de ello fue la review de la esperada continuación del legendario **Barbarian** de Palace Software de 1987: **Barbarian II**, publicada en el número 6 de la segunda época de **Micromanía** (noviembre de 1988). Nada más y nada menos que todo un 9 en adicción y en gráficos y un 8 en originalidad (¿?) me dieron pie a encumbrarlo con un fastuoso 9 global. Casi nada.

Si la nota era ya alta, aún me vine más arriba con los piropos que le dediqué en el texto: "decir que es uno de los juegos más espectaculares, completos, adictivos y brillantes de la historia del software no solo es com-

Commodore Amiga fue el sistema con mejores gráficos, pero tampoco fue para tanto.

Amstrad CPC también nos dejaba manejar los destinos de una Maria Whittaker digital.

ZX Spectrum, como siempre, presumiendo de paleta de colores en pantalla.

pletamente cierto sino tal vez incluso insuficiente…". Ojito cuidao, ahí queda eso.

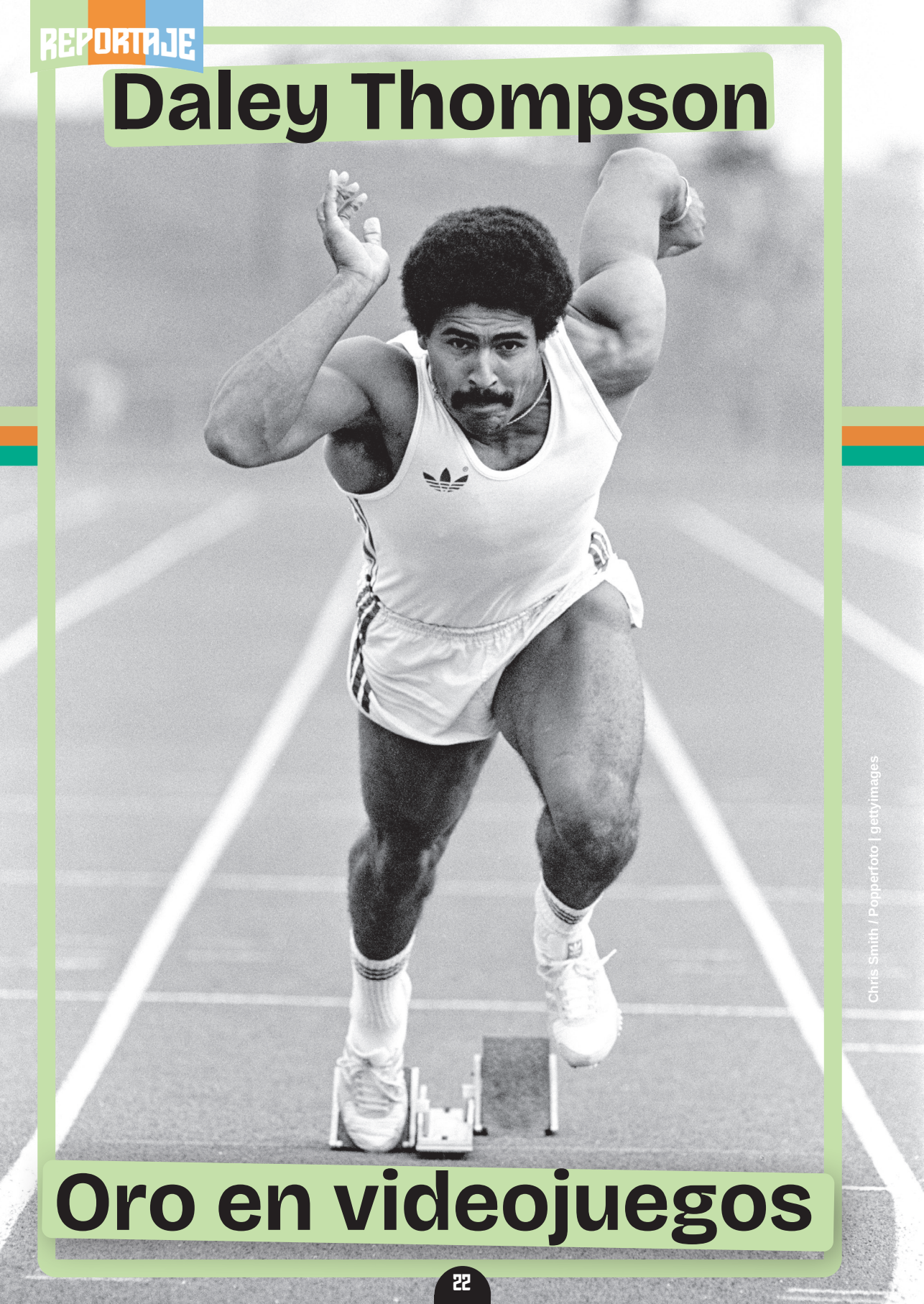
Estimado señor **Barbero**, tengo que decirle ahora que han transcurrido unos añitos, apenas 37) que se pasó usted siete pueblos. Ni tan completo, ni tan brillante, aunque espectacular sí, eso lo mantengo. La mejor prueba de que no era para tanto es que cuando me llegó mi amado **The Spectrum**, ni de lejos fue uno de los primeros 10 juegos que cargué. Ni tan siquiera de los 50. Vamos, que me había olvidado de él completamente.

¿Tuvo algo que ver en mi exacerbado entusiasmo la mediática campaña de marketing que puso a la exuberante Maria Whittaker en su epicentro general? ¿Tal vez seguíamos en 1988 abducidos por la magia de la Nochevieja de Sabrina? Pues podría ser. Pero hasta eso hoy tampoco ha resistido bien el paso del tiempo: aquella guerrera salvaje, que nos aceleraba el pulso a los jóvenes de la época, hoy se me antoja un poco "choni" y no tan cautivadora.

En fin, no me queda más remedio que disculparme por semejante "barberidad", perpetrada por un señor de apellido **Barbero** en la revista **Micromanía**.

Review de Barbarian II en el núm. 6 de Micromanía, segunda época (noviembre de 1988).

Daley Thompson



Chris Smith / Popperfoto | gettyimages

Oro en videojuegos

Hubo un atleta en los 80 que fue conocido en toda Europa gracias a sus videojuegos. ¿Si no de qué un chavalín de Alcorcón iba a poder conocer a este olímpico británico?

por **José Luis Sanz**

La década de 1980 fue un momento de esos en los que la efervescencia de los videojuegos no solo nos traía entretenimiento y diversión, si no también conocimientos de esos que a uno le hubieran permitido ganar algún concurso en plan "¿Quieres ser millonario?". Si no, ¿a santo de qué un chaval que se estaba criando por las calles de Alcorcón iba a conocer a un tal **Daley Thompson**?

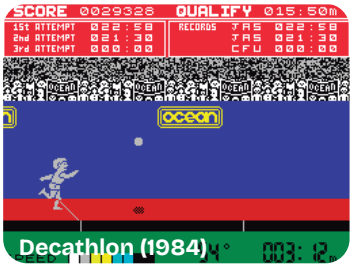
La leyenda de Daley Thompson

En Reino Unido había pocos atletas que encarnaran con tanta fuerza ese espíritu olímpico –que se desató tras Los Ángeles 84– como **Francis Morgan Thompson**, más conocido como **Daley** (por el **Ayodele** de su padre nigeriano) **Thompson** para los fans de los videojuegos de aquella época.

Este decatleta fue célebre por su dominio absoluto en la categoría y por una personalidad que muchos llegaron a definir como "desinhibida" y que tuvo la suerte de convertirse en la imagen de los juegos deportivos de los principales ordenadores domésticos de la época.

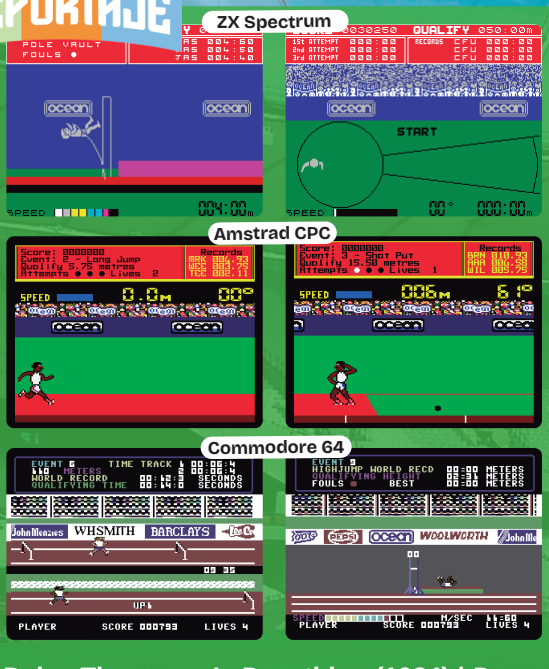
Inspirador de toda una generación

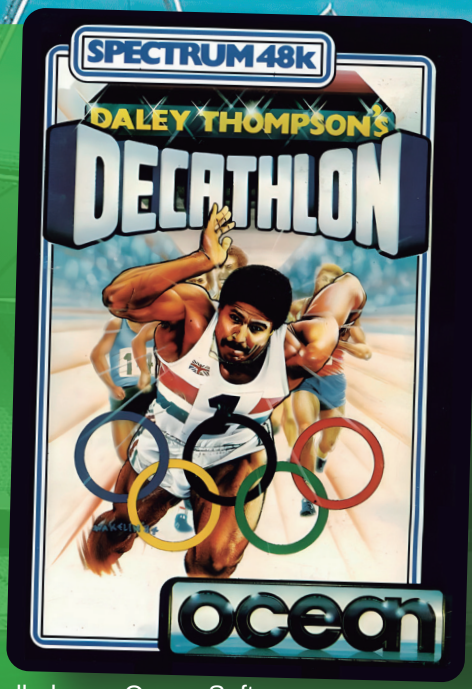
Daley Thompson nació un 30 de julio del año 1958,



Decathlon (1984)

Super Test (1985)





Daley Thompson's Decathlon (1984) | Desarrollado por Ocean Software, con Paul Owens y Christian F. Urquhart al mando de la programación y David Thorpe en los gráficos, estamos ante un hito en su época. Sus mecánicas sencillas, heredadas de **Track & Field** nos trajeron a casa la emoción de los arcades. Fue de los primeros, en ZX Spectrum, en usar la carga rápida Speedlock y sí, sus responsables reconocieron que el trabajo de Konami influyó mucho a la hora de poner en marcha estas primeras diez pruebas.

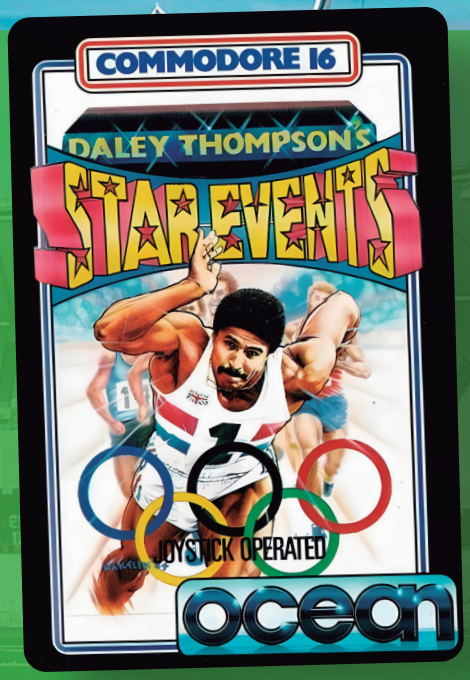
en el barrio de Notting Hill, Londres, y pronto se consolidó como una figura relevante dentro del panorama internacional del decatlón.

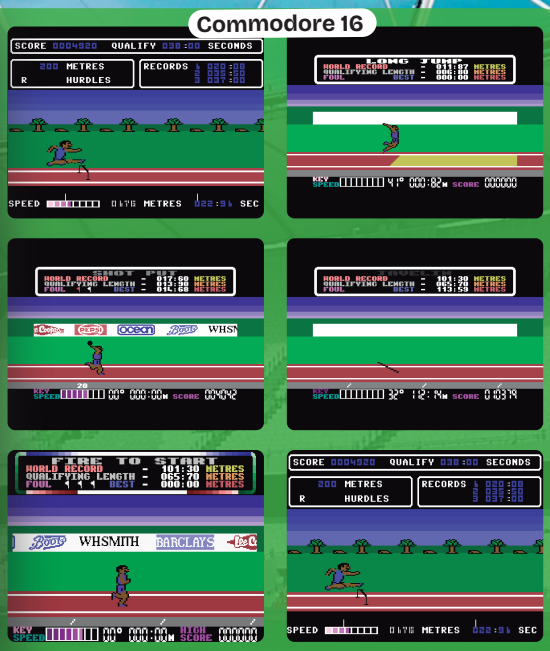
Su carrera se extendió desde mediados de la década de los 70 hasta principios de los 90 y lo cierto es que estuvo salpicaba de momentos gloriosos: medalla de oro en decatlón en dos Juegos Olímpicos consecutivos, Moscú 1980 y Los Ángeles 1984, además de alcanzar el récord mundial en cuatro ocasiones que alimentaron su ego hasta convertirlo en uno de los atletas con mayor carisma y chulería sobre la pista. Tal vez fue eso lo que debió llamar la atención de los chicos de David Ward para ficharlo y comenzar a explotar su imagen de ganador.

Daley Thompson llega a los juegos

Fue **Ocean Software** la encargada de hacerse con su nombre e imagen y aquella decisión nos marcó a todos. No en vano, estamos hablando del "publisher" con mayor peso en aquellos años de los microordenadores de 8 bits, por lo que sí o sí acabaría su elección por convertirle en un conocido en muchos países de Europa, sobre todo.

Su saga de juegos comenzó en 1984 con un título icónico como fue **Daley Thompson's Decathlon**, y al principio los diseñadores se centraron en pruebas que pertenecían a esa disciplina deportiva, cogiendo de Konami esa mecánica "machacabotones" de tener que pulsar alternativamente dos teclas para hacer correr al inglés, o "menear" el





Daley Thompson's Star Events (1985) | Desarrollado por Jason Perkins para Ocean, fue una especie de adaptación recortada para micros de menor potencia como fueron los Commodore 16 y Plus/4. La principal diferencia de este lanzamiento es que no tiene las mismas pruebas que el **Decathlon** original, ya que se quedan en solo seis. Y como curiosidad, incluye el famoso tema de Vangelis de **Carros de Fuego** que en aquellos años se transformó, junto al himno de Los Ángeles 84 de John Williams, en símbolo del olimpismo.

joystick de izquierda a derecha sin descanso y cruzar la meta antes que el rival.

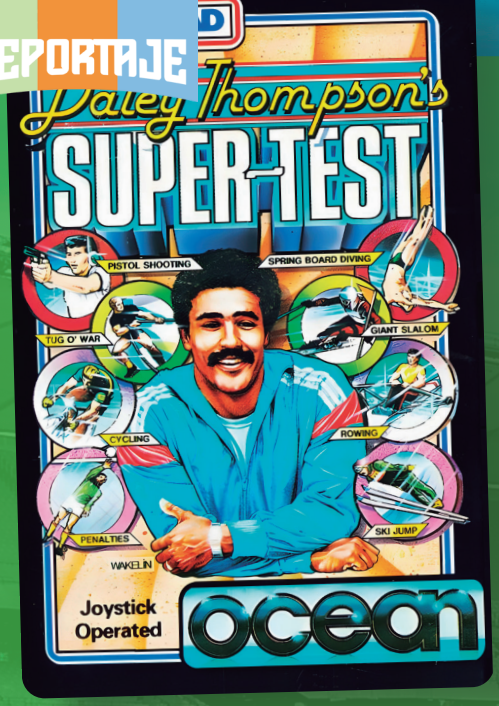
Este juego fue un fenómeno instantáneo, ya que incluía la emoción de las diez pruebas del decatlón olímpico. En comparación con el juego que fue su "inspiración" directa, **Track & Field** (1983), **Daley Thompson's Decathlon** logró adaptar esa emoción a nuestros ZX Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC, lo que provocó que no tuviera rival en cuanto a cantidad de pruebas disponibles (recordad que la recreativa de Konami "solo" tenía seis) y a calidad porque venía refrendado por un sello como Ocean.

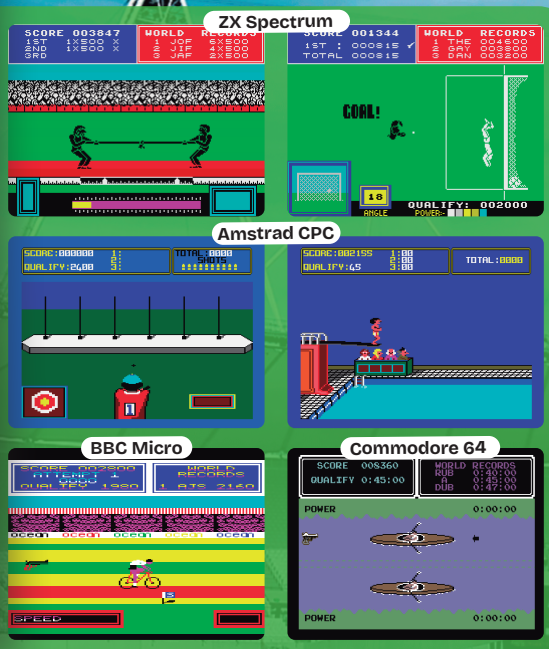
Decathlon viaja a Commodore 16

Un año después, en 1985, Ocean lanzó una versión títulos que suponía una

especie de bifurcación en la estrategia general de la franquicia. Por un lado **Decathlon** y, por otro, **Daley Thompson's Star Events**, una versión simplificada y adaptada a microordenadores de menor potencia, como fueron los Commodore 16 y Plus/4. Esta entrega redujo los diez eventos del original a solo seis y sus gráficos eran mucho más básicos que los vistos en **Daley Thompson's Decathlon**. Al fin y al cabo, estamos hablando de un microordenador como el C16 que no era compatible con el software de C64.

Por decir algo positivo, su atractivo hoy en día radica en ver cómo las compañías, en aquellos primeros años, buscaban estar presentes en la mayor cantidad de máquinas posibles, en un instante en el que no se »





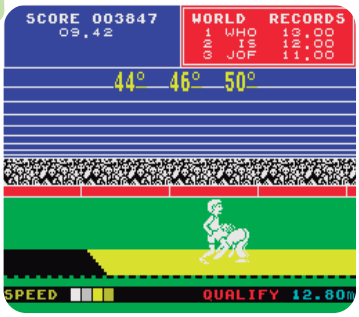
Daley Thompson's Supertest (1985) | Supertest fue, seguramente, el momento cumbre de **Daley Thompson** en su periplo por el mundo de los videojuegos. Los microordenadores vivían sus momentos más álgidos y las ventas acompañaron, a pesar de apartarse del tartán y poner su mirada en otro tipo de pruebas más desconocidas. Al fin y al cabo, Ocean no quiso que el juego pareciera un **Decathlon** 2.0 y juntos, suponían un compendio de pruebas deportivas, todas diferentes, que seguían vigentes a pesar del paso de los años.

conocía todavía cuál iba a ser el impacto de cada una.

La consagración de Daley Thompson

Un año después de **Decathlon** Ocean quiso seguir exprimiendo el éxito del atleta inglés y se decidió a lanzar el que podemos considerar como cénit en la carrera virtual del atleta. En ese año llega el genial **Daley Thompson's Supertest**, que representó ya un cambio significativo al expandir las pruebas más allá de las específicas que podríamos ver en el decatlón.

Este juego ofrecía una colección un pelín reducida de "solo" ocho pruebas pero el acierto estuvo en su variedad. Una variedad que, todo hay que decirlo, volvió

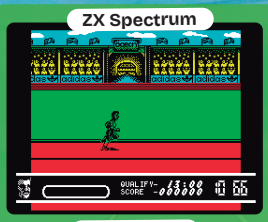


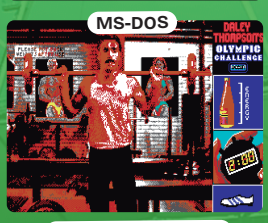
a recordarnos a pruebas ya vistas en otro clásico de Konami, como fue **Hyper Sports**. En este **Supertest** podíamos competir en tiro, ciclismo o una especie de adaptación del clásico juego de la soga. Sin duda, la gran innovación fue ese intento de expandirlo intentando no repetirse pero manteniendo la mecánica "machacabotones" de **Track & Field**.

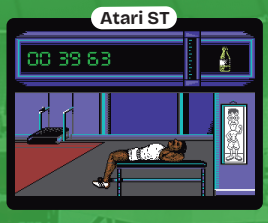
Es evidente que esta diversificación en las pruebas le diferenció frente a otras alternativas que fueron llegando, y que casi siempre tenían en el tartán su lugar de celebración. Salir de ahí para visitar otros territorios fue un acierto de Ocean.

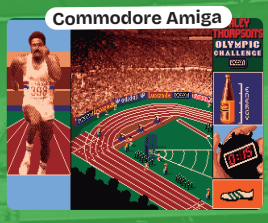
Los Juegos de Seúl animan a Daley

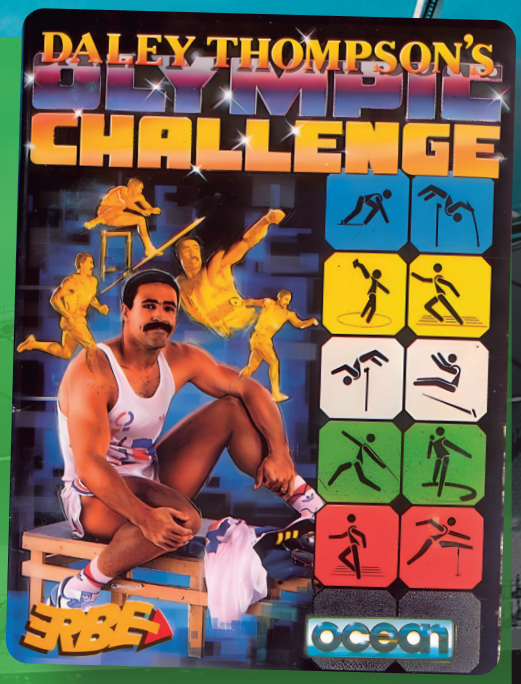
En 1988 se celebraban los Juegos Olímpicos de Seúl y Ocean, como era de »







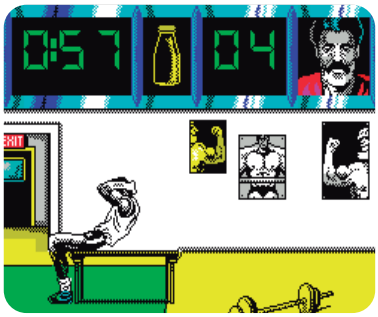




Daley Thompson's Olympic Challenge (1988) | Desarrollado por Choice Software y publicado por Ocean, **Olympic Challenge** fue una mejora técnica más que apreciable respecto del **Decathlon** original. Los gráficos fueron digitalizados a partir de cintas VHS y luego retocados a mano, lo que permitió un mayor realismo en los sprites del propio **Daley Thompson**. En aquellos años, además ya se programan versiones para ordenadores de 16 bits y todo el apartado técnico brilla más con la inclusión de un modo entrenamiento único.

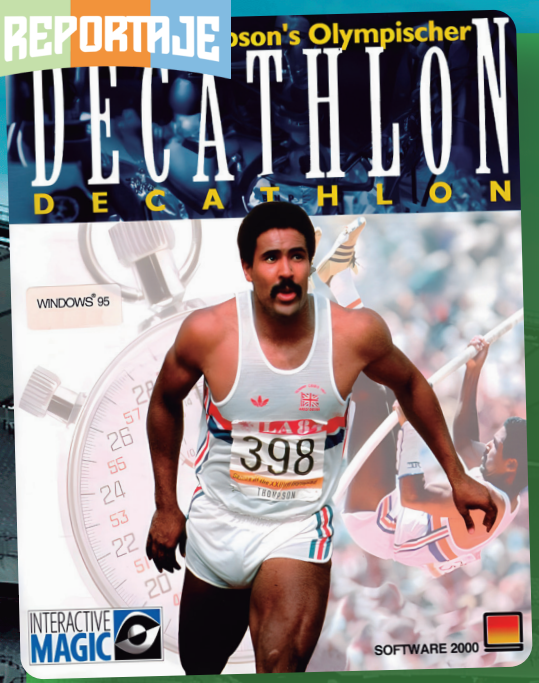
esperar, preparó un nuevo juego de **Daley Thompson**. Pero en esta ocasión, vio oportuno volver al tartán y a las disciplinas más cercanas al atletismo, pero añadiendo un punto extra de simulación. No se trataba ya de competir y de machacar botones para correr sobre la pista, sino que nos hacíamos responsables de la preparación del atleta antes de llegar a la competición.

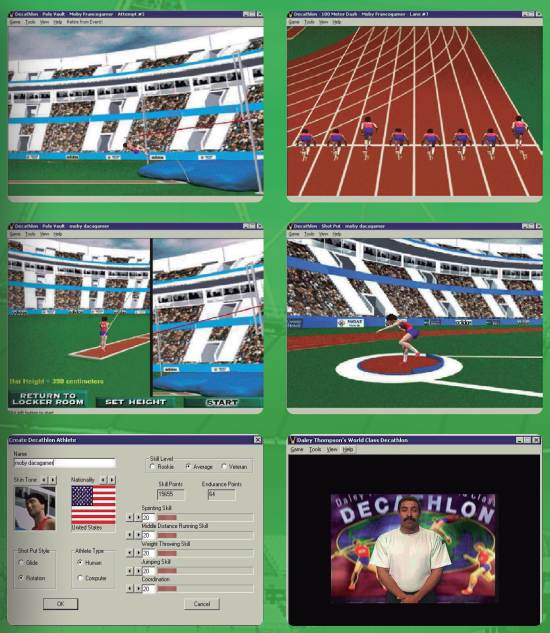
Podemos decir sin miedo a equivocarnos que estamos ante la evolución directa del **Daley Thompson's Decathlon** original, del que se aprovecharon algunas de sus pruebas y que tuvo el aliciente de llegar, por fin, a ordenadores de 16 bits. Se estrenaban Atari ST y Commodore Amiga, además de los PC de la época.



La principal mejora de este **Daley Thompson's Olympic Challenge** fue una mejora evidente en los sprites del atleta inglés, más grandes, detallados y con mejores movimientos, además de escenarios con más profundidad aunque, por el fondo, seguía latiendo ese viejo corazón recreativo de **Track & Field** y sus mecánicas "machacabotones".

Como novedad, se introdujo una fase de entrenamiento previo a la competición donde era posible mejorar la forma física de **Daley Thompson**. Eso impactaba de lleno más tarde en la pista y era posible conseguir unos mejores resultados si veníamos de un buen entreno. Eso, queramos o no, introdujo una capa de simulación nunca antes vista en un desarrollo de estas características. Pero de todas formas, »

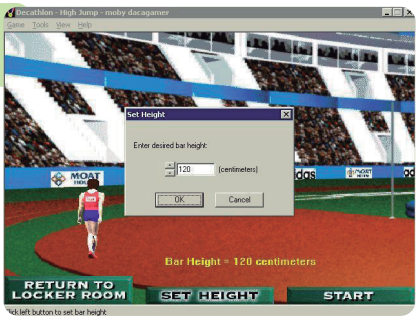




Daley Thompson's World Class Decathlon (1996) | El canto del cisne de **Daley Thompson** en el mundo de los videojuegos es un claro ejemplo de una forma de entender el entretenimiento en plena era multimedia. Con este título se miró al **Decathlon** original, a sus mismas pruebas, y se dispuso todo para jugarlo en unas 3D muy primitivas. Mantenía la mecánica "machacabotones" de **Track & Field** pero en general no aportó innovaciones significativas diferenciales, más allá de ser un producto que intentó revivir a un clásico.

la trayectoria de **Daley Thompson** nos iba a dejar una última pirueta ya en los años 90. ¿La recordáis?

Daley Tompson se vuelve multimedia

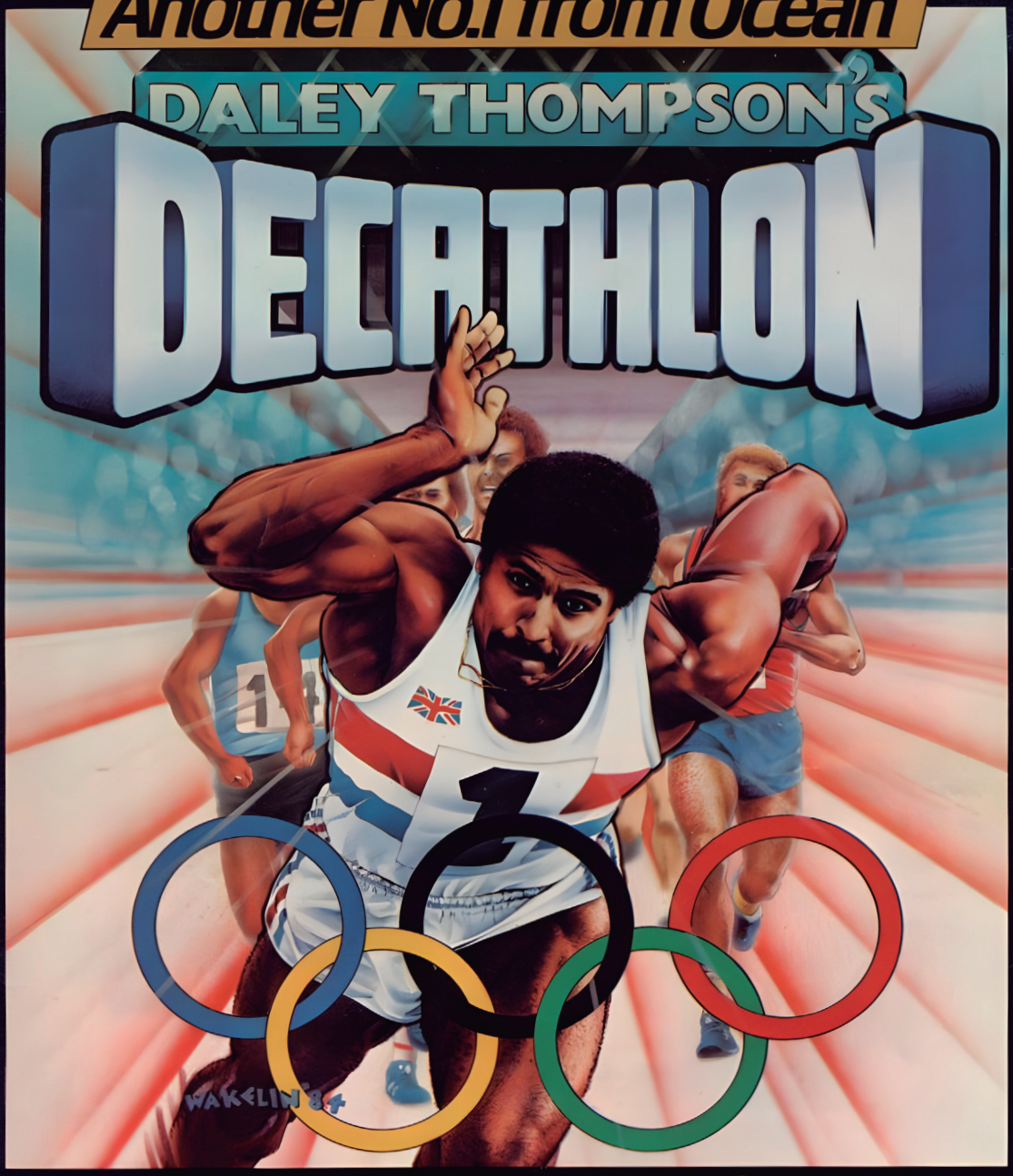


Ocho años después, y sin Ocean a los mandos, Daley Thompson volvió a protagonizar un videojuego en plena fiebre por el multimedia, los CD-ROM, las animaciones artríticas en pseudo 3D prerrenderizado y cosas así. El resultado fue **Daley Thompson's World Class Decathlon**, que aspiraba a ser una recuperación del espíritu del original de 1984 pero con todo cambiado. Aunque las pruebas eran casi las mismas, los gráficos aparecían en unos embrionarios 3D y con unos menús horrorosos (lo mismo entonces parecían geniales) que cogían los elementos de las ventanas de Windows 95. Obviamente pasó completamente desapercibido y seguramente no te acuerdes de él, pero cierra un ciclo triunfador de un atleta que todos, al cerrar los ojos, fuimos capaces de poner cara y ojos en una época en la que no había internet ni redes sociales.

Es cierto que los juegos de **Daley Thompson** de los años 80 trascendieron más allá del mero entretenimiento: fueron, sin duda, un reflejo de una era en la que el deporte y la tecnología empezaron a darse la mano y a crear juntos nuevas formas de llegar a los usuarios. Y en ese papel, seguramente, no pudimos imaginar un mejor maestro de ceremonias.

Another No.1 from Ocean

DALEY THOMPSON'S DECATHLON



GO FOR GOLD!

SPECTRUM 48k **6.90**

ocean

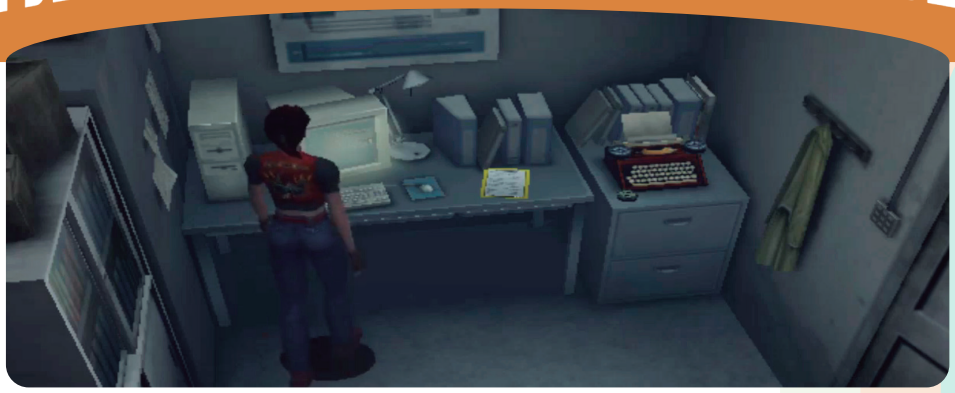
COMMODORE 64 **7.90**

Ocean House · 6 Central Street · Manchester M2 5NS Tel: 061 832 6633

Ocean Software is available from all good software dealers and selected branches of:

WOOLWORTH, WHSMITH, Boots, John Menzies, LASKYS, Rumbelows and Spectrum Shops

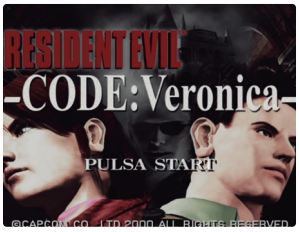
AJUSTE DE CUENTAS



A ver Gus, ¿en qué estabas pensando?

25 años después me lo pregunto. ¿Cómo es que le di un 9 raspado? Lo tenía todo: gráficos, puzzles, música, era divertido... un error.

por **Gustavo Bernaldo**



DREAMCAST

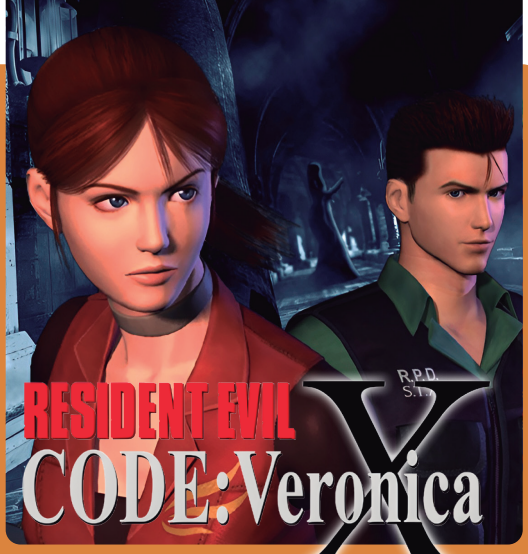
Voy a decirlo sin florituras: **Resident Evil Code Veronica** es como ese disco de tu grupo de música favorito que al principio te suena mal, pero que cuando lo escuchas varias veces te obsesiona, te fascina, ¡te encanta!

Cuando salió para Dreamcast allá por el año 2000 le di un sólido 9. Pero con el tiempo, rejugadas y más experiencia como jugador, se ha ganado con méritos una subida hasta el 9,6. Porque sí, porque a veces hay que saber reconocer cuándo algo envejece con clase... como el vinilo que suena mejor que Spotify, como esa camiseta que te encanta y tiene más de 10 años.

En su época, ver **Code Veronica** en una Dreamcast era como pasar de casete a los Minidisc de Sony. Por primera vez en la saga teníamos escenarios en 3D de verdad, no esos fondos estáticos prerrenderizados de los juegos anteriores. Ver a **Claire** moverse por entornos que realmente parecían respirar fue una locura. A día de hoy no compite con los gráficos modernos, pero conserva un estilo que funciona.

Aunque lo importante es que se trata de un **Resident Evil** en estado puro: gestión de inventario, puzles, sustos que te hacen tirar el mando y zombis por todos lados. El control “torpón” sigue ahí, como un viejo amigo »

Code Veronica fue el primer **Resident Evil** que pasó de escenarios 2D a 3D.



¿En qué estaría pensando para darle sólo un nueve, siendo uno de los mejores **Resident**?

A pesar de su tosco control, se trata de un imprescindible en cualquiera de sus versiones.

un poco patoso pero entrañable. Comparado con los juegos de hoy en día es algo durillo, pero cuando le coges el punto tiene su encanto. Eso sí, a veces parece que **Capcom** se esforzó para ponernos a los pies de los caballos: munición escasa, jefes complicados y una curva de esas de dificultad que te ponen a prueba... pero justo ahí está su magia, en un reto constante que nos invita a seguir avanzando para sobrevivir en medio del caos.

Todo esto aderezado con una trama que es un auténtico culebrón gótico con tintes de terror biotecnológico. Claire sigue buscando a su hermano **Chris** y se mete en el lío del siglo. Los gemelos son tan raros que parecen salidos de una telenovela escrita por Tim Burton, y Wesker... bueno, Wesker empieza a mutar de jefe turbio a supervillano con poderes que ni Superman. Pero todo eso le da personalidad. Es **Resident Evil** desatado y, sinceramente, se agradece y se disfruta muchísimo.

Siendo francos, **Resident Evil Code Veronica** en su versión de Dreamcast no se llevó los focos que merecía, pero si lo miras con cariño te das cuenta de lo especial que ha sido para la saga y para la historia de los videojuegos.

Review de Resident Evil Code Veronica en el núm. 11 de Juegos & Cía. (junio de 2000).

Olimpiadas by Epyx

Las Olimpiadas de Los Ángeles 84 fueron un acontecimiento planetario con aquel hombre subido a un jet-pack. Y Epyx fue la que mayor tajada sacó de aquella moda que lo arrasó todo.

por **José Luis Sanz**

No sé vosotros, pero aquella imagen del hombre volando con un propulsor a la espalda en la ceremonia de inauguración de los JJ.OO. de Los Ángeles 84 fue una de las que se me quedó grabadas para siempre. Era algo así como ver el futuro, en medio de una Guerra Fría atroz donde las dos grandes potencias se boicoteaban unas a otras. Así había ocurrido en Moscú 80 y ahora se repetía la historia con los países afines al bloque socialista.

Pero mientras aquello sucedía, en las calles comenzaba a emerger el mercado de la informática y con ella los videojuegos. Fue entonces cuando la antor- »

cha deportiva encontró a una gran compañía, **Epyx Games**, y un mejor microordenador, Commodore 64.

Los Juegos de verano by Epyx

Hay pocas compañías que hayan dejado una huella tan permanente en el imaginario colectivo de la época como **Epyx Games**, que comenzó en 1978 su andadura imaginando nuevos universos que sonaban a **The Datestones of Ryn** (1979), **Dragon's Eye** (1981), **Danger in Drindisti** (1981), **Curse of Ra** (1982) o **Crypt of the Undead** (1982).

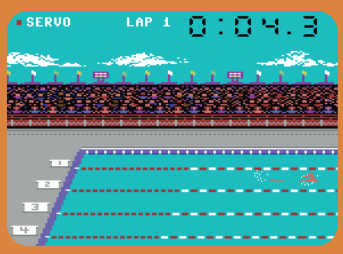
Como veis, nada que sonara a pruebas deportivas hasta que en 1984 se les ocurrió que era buena idea aprovechar el tirón de los JJ.OO. de Los Ángeles 84 para meterse en un género especialito.

El impacto fue inmediato, en plena efervescencia de lo hecho por Konami un año antes con **Track & Field**. De esa manera, convirtieron los eventos deportivos en experiencias fáciles de jugar, con la posibilidad de competir contra otros colegas y aprovechando el potencial técnico de un **Commodore 64** en auténtico estado de gracia.

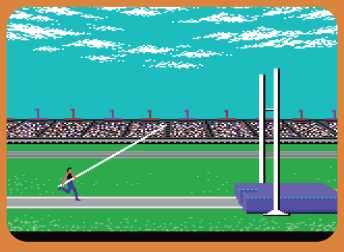
Y es que esa fue una de las calves del primer **Summer Games**: la elevación que provocó Epyx del nivel técnico en sus juegos, que no solo eran divertidos, sino visualmente increíbles, muy por encima de lo que ofrecía la competencia.

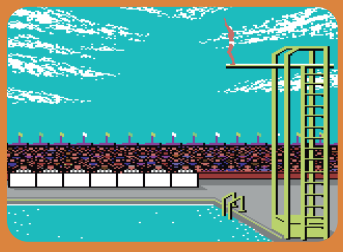
Si fuiste uno de esos jóvenes que probaron **Summer Games** en Commodore 64 y vio las animaciones de

Fue muy comentado en su momento dentro de la versión de **Summer Games** para C64 que **Epyx** no supiera en aquellos años que la bandera oficial de España ya no era la que metieron en el juego.



Summer Games (1984) | Ocho pruebas distintas pero con ceremonias de apertura y clausura que volvieron locos a los chavales de la época: veíamos encender el pebetero a un atleta, aparecían palomas volando por el cielo y sonaba un himno olímpico con el chip de C64 dándolo todo. Era posible competir en disciplinas como gimnasia, natación estilo libre, saltos, 100 metros lisos (¡Carl Lewis!), salto con pértiga, carreras de relevos y tiro.





Summer Games II (1985) | Aunque era obvio que se vendió como una continuación, Epyx tuvo el acierto de añadir nuevas pruebas que complementaban de alguna forma las del juego original. De ahí que podamos competir en disciplinas deportivas como hípica, esgrima, ciclismo, kayak, piragüismo, salto de altura, triple salto o lanzamiento de jabalina. Un menú que, junto al primer **Summer Games**, suponían 16 pruebas distintas que disfrutar en nuestro C64.

los atletas, es normal que cayeras cautivado al suelo. Eran gráficos detallados, coloridos, con escenarios preciosamente dibujados y una sensación de realismo que enamoraba.

Y eso sin entrar en el juego en sí, que tanta fluidez provocaba que el control de los atletas fuera rápido, intuitivo y muy, muy preciso. Como pocas veces habíamos visto hasta entonces.

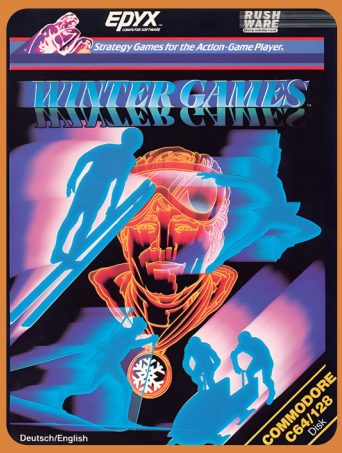
En **Summer Games II** para C64 el error de la bandera seguía ahí, aunque luego lo corrigieron en Amiga. Pero faltaba el escudo de todas formas.

Qué diferenció a los juegos de Epyx

Fueron varias las características que nos alertaban de que estábamos ante un juego de **Epyx Games**. La primera es que tuvieron el acierto de crear una saga donde no parecía que la hubiera. Consiguieron que cada nueva "entrega" resultara natural, no forzada, como si su existencia fuera una necesidad más que una excusa para seguirnos cobrando. Y todo eso lo hicieron gracias a un plan que dotaba de alma a cada una de sus criaturas.

Summer Games II es muy obvio que era una continuación, pero con sus mejoras técnicas (se notaron mucho) y las nuevas pruebas añadidas, desde Epyx dieron la sensación de que se trataba de una expansión, de un plus con nuevas disciplinas que completaban al original de 1984.

Luego huelga decir por dónde fueron los derroteros, con ediciones centradas en los JJ.OO. de invierno o en campeonatos con pruebas regionales, o mundiales, que eran toda »



Winter Games (1986) | A finales de 1985 Epyx había dado ya por amortizado su paso por los JJ.OO. de verano y se pasó a los de invierno, algo en lo que pocas desarrolladoras habían reparado. El resultado es otro juegazo que vuelve a complementar a los anteriores con disciplinas como salto de esquí, slalom, biathlon, bobsleigh, trineo alpino, patinaje artístico y de velocidad y esquí acrobático. Y sigue habiendo ceremonias de apertura y clausura.

una innovación por inéditas y bien concebidas.

Un imperio creado desde la perfección

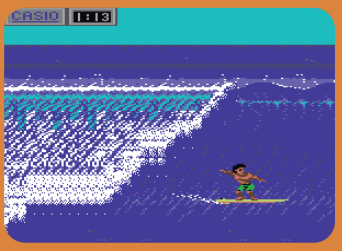
De todas formas hay que decir que **Epyx Games** podría haber tenido los mejores planes en su cabeza que, sin un colaborador necesario a la altura, no hubieran salido muchas de esas ideas del papel.

Ser una compañía norteamericana, con sede en la San Francisco vibrante de finales de los 70 le permitió tener como plataformas para su éxito a algunos de los mejores microordenadores. Primero los Atari de 8 bits y luego el Vic 20 pero, sobre todo, el majestuoso **Commodore 64** que tenía, no solo una potencia gráfica con una capacidad sorprendente para gestionar sprites por hardware, sino un chip de sonido que nos permitió llegar a escuchar los himnos nacionales en la pantalla de selección de banderas. Sonaban con una calidad impropia para la época y te sacaban una sonrisa porque no podías creerte lo que veías y oías.

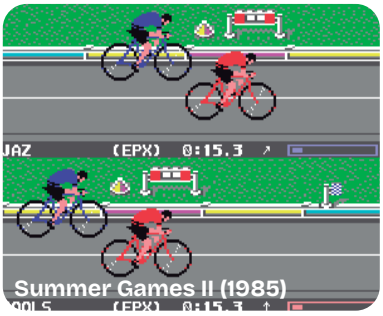
Consagración y nuevas maravillas

Es cierto que **Epyx Games** ya estaba apuntando maneras desde un poco antes de la llegada de **Summer Games**, con juegos como los dos **Pistop** o **Super Cycle**, que llevaban las carreras de coches y »

California Games (1987) | Ya sin JJ.OO. que inventarse, Epyx miró hacia casa, hacia esos deportes que son tradición en California. El resultado fue un juego que parece un disco de los **Beach Boys**. Tuvo muchísimo éxito y se lanzó en 1992 una segunda parte (no llegó a C64).



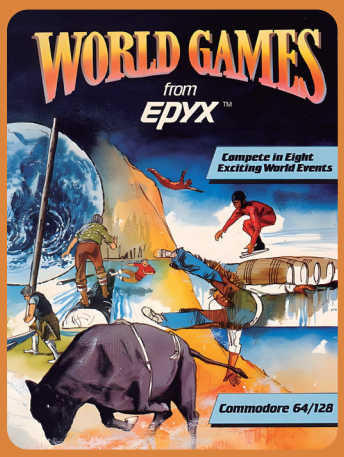
motos a un nuevo nivel técnico, pero fue la conjunción de las Olimpiadas de Los Ángeles 84 y aquellas interpretaciones de los juegos deportivos lo que provocó la tormenta perfecta que amplificó su influencia y popularidad en todo el mundo.

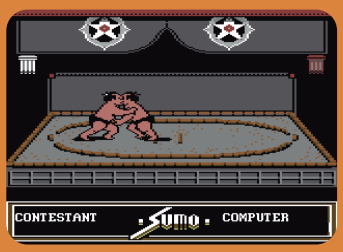


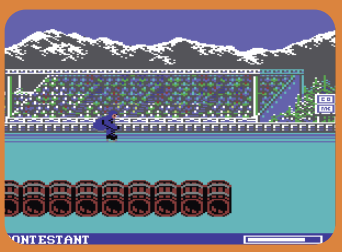
A partir de ahí, ya todo el mundo sabía quiénes eran estos magos del pixel, cuáles eran sus obras y milagros y, sobre todo, se puso el foco en lo siguiente que harían. Un incomparable **Impossible Mission** que también es de 1984 y que elevó a la máxima potencia esa cualidad de mostrar en pantalla a un personaje moviéndose con una perfección en las animaciones casi rayana en el realismo. Desde ese año, pasó a formar parte de la realeza de los estudios que explotaban el viejo Commodore 64 casi como nadie.

Genios del software... y el hardware

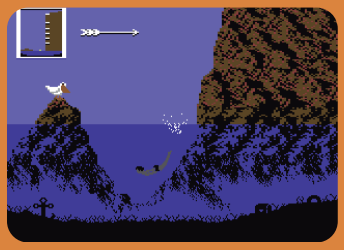
Era evidente que la trayectoria de **Epyx Games** no podía quedarse "solo" en los "jueguecico" y prueba de ello es que participó







World Games (1986) | Ocho pruebas de nuevo para un juego que tuvo que irse a buscar "disciplinas deportivas" alrededor del mundo. El resultado es una genialidad tan divertida como las anteriores, donde podemos competir en halterofilia (URSS), slalom de esquí (Francia), log rolling (Canadá), cliff diving (México), lanzamiento de troncos (Escocia), montar a un toro en un rodeo (EE.UU.), patinar y saltar sobre barriles (Alemania) o vivir luchas de Sumo (Japón).



en el desarrollo de varias piezas, podríamos decir, de hardware. La más conocida es el diseño de **Atari Lynx**, obra enteramente del estudio californiano y cuya falta de recursos económicos la

llevó a invitar a Atari en la aventura y venderle lo que en aquellos tiempos se conoció como **Project Handy**.

Antes había creado un joystick compatible con la norma Atari, que fue bastante famoso en su época: el modelo **500XJ** que tenía un diseño ergonómico muy cómodo con palanca mecánica), dos botones, Start, Select y "autofire".

En 1988 **Epyx** ya vivía rodeada de problemas económicos y buscó revivir viejos laureles con dos juegos: **The Gamse Summer Edition** y **The Gamse Winter Edition**. No estaban mal, pero la magia se había perdido. Así que Epyx se marchó, aunque nos da que cuando cerraron seguían sin enterarse de cuál era la bandera española correcta.

LA PRIMERA VEZ

"Que flipé con Summer Games es decir poco"

Es sorprendente comprobar cómo casi 40 años después algunos recuerdos permanecen casi intactos en la memoria mientras otros de hace unas semanas se desvanecen sin remedio. Y uno de los que aún mantengo como si hubiese sucedido ayer es el de aquellos días de verano en que disfruté por primera vez de **Summer Games**.

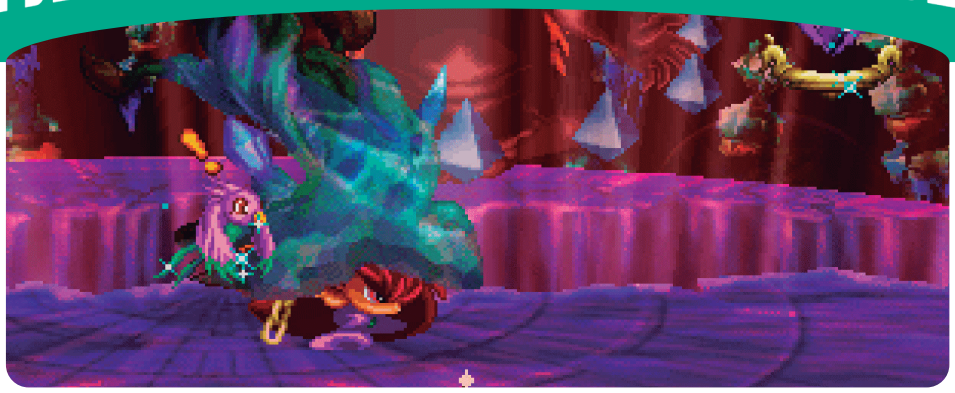
Recuerdo como si estuviera allí ahora mismo la habitación de los amigos que tenían el Commodore 64, los muebles, cómo estábamos sentados, dónde estaba colocada la máquina, la televisión… recuerdo incluso las persianas bajadas por el calor que hacía en el exterior. Sensaciones que perduran asociadas a la emoción de disfrutar de los pequeños detalles de un juego que hoy nos parece eterno.

Aunque no lo creáis, lo que más me impactó de **Summer Games** fue que aquella prodigiosa máquina fuese capaz de reproducir el himno de cualquiera de los 17 países por los que podías competir, incluido el de España (más uno ficticio con bandera de Epyx e himno propio). Fue eso y la asombrosa ceremonia de apertura al comenzar cada partida: ese atleta perfectamente animado subiendo las escaleras hasta el pebetero, la llama que prendía y las palomas volando, todo ello ambientado con una música que mi cerebro aún hoy es capaz de tararear nota por nota, pese a no haberla escuchado desde 1984.

Como anécdota, también recuerdo que nos llamó a todos la atención que el escudo de la bandera de España siguiese siendo el del águila, cuando hacía ya varios años que el escudo constitucional era el oficial.

Juan Carlos Sanz

AJUSTE DE CUENTAS



“Lo mejor de Saturn ‘Astal’ la fecha?”

Este plataformas llegó a SegaSaturn en 1995 y lo hizo dejando una huella imborrable que entonces no supimos valorar.

por **José L. Sanz**

Lo he dicho muchas veces: es muy complicado poner en perspectiva análisis y valoraciones a 30 años vista. Son muchas las circunstancias que cambian, principalmente la perspectiva de lo ocurrido hasta hoy, y también las propias limitaciones que nos imponemos en cada instante.

Y eso es lo que ocurrió con **Astal**, de SegaSaturn, en el número 5 de la revista **Última Generación**. Qué tan gafapastas nos debimos creer que el propio sistema de puntuación nos encorsetaba a la hora de intentar mostrar algún tipo de signo de alegría. Nos debíamos mantener calmados, fríos, calculadores, didácticos y con un aire de gurú para que nos hicieran caso. Solo así se explica un 80 que ha envejecido tan mal como el firmante de este artículo.

Los plataformas han sido siempre una debilidad, y con Saturn tuvimos algunos muy importantes. Además, en un momento en el que llegaban las 3D, mantener esa llama encendida era un acto de puro heroísmo que debía haber tenido más repercusión. Solo desde esa influencia de la moda se entiende una nota que podría haber sido correcta respecto del libro de estilo de la revista, pero no si queremos dejarla grabada en piedra para la posteridad. **Astal** mereció mucho más y acercarse claramente al sobresaliente. A un 90 o a un 92 que, se- »

Los enemigos y los escnearios tenían un colorido y unas dimensiones que no era fácil ver en los viejos juegos de 16 bits.

Los efectos de hielo y sus reflejos, además del control del personaje, supusieron un elemento sorprendente de este Astal.

Las combinaciones de golpeo a los enemigos era otro de los puntos fuertes de esta maravilla de SegaSaturn.

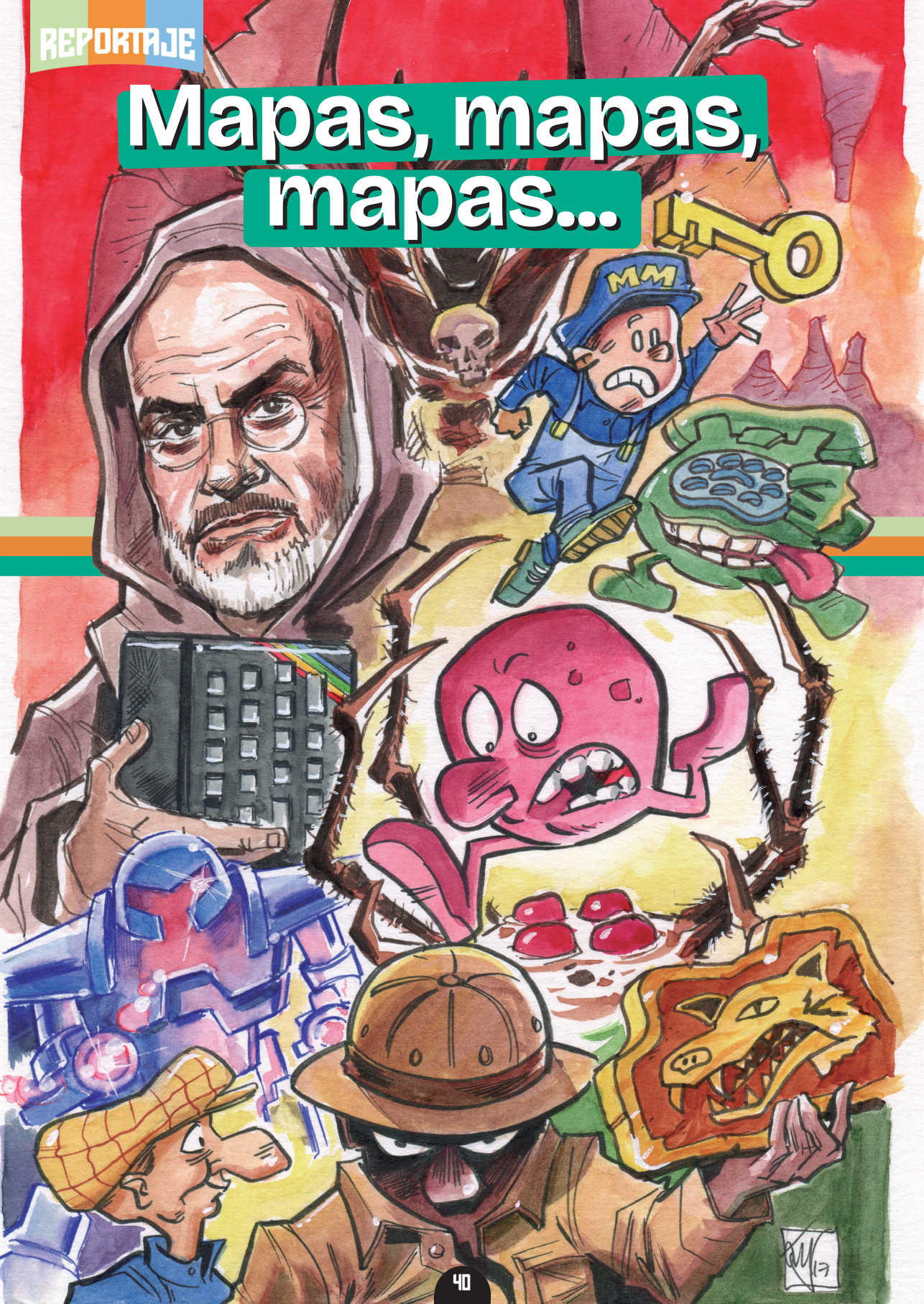
guramente, le hubiera permitido refugiarse con garantías en la parte alta del Olimpo.

Al volver a él me he encontrado un plataformas fácil de manejar, con un personaje que responde a lo que le pedimos y que te invita a seguir superando fases. La "Santísima Trinidad" de virtudes que deben aparecer en un título destinado a ser uno de los nombres más importantes de la venerada **Saturn**.

A mi favor debo decir que un 80 en **Última Generación** era una notaza, pero lo mismo visto el ecosistema "puntuacional" de aquella década de los 90 queda como que nos pareció una basura, un juego del montón. Y no es así. Por lo que os dejo aquí una puntuación "hobbyconsolizada", o también "superjuegosizada", para que vaya a juego con lo que pedían aquellos tiempos. Que no era otra cosa que considerarlo un título sobresaliente.

Review de Astal para Saturn en el número 5 de Última Generación (julio y agosto de 1995).

Mapas, mapas, mapas...



En Micromanía hicimos muchos mapas. De todas las clases, colores y tamaños, así que repaso un poquito cómo viví aquella entrañable época de grandes descubrimientos.

por **Javier de la Guardia**

Muchos os habéis preguntado alguna vez cómo hacíamos los mapas de los juegos en nuestra querida **Micromanía**. Mi nombre es **Javier de la Guardia** y comencé a trabajar en la revista en el número 25 y durante 8 años estuve dedicado en cuerpo y alma a aquella maravillosa e inolvidable (y enorme) colección de páginas dedicadas a los fanáticos de los videojuegos. Luego estuve en **PCManía**, pero eso es otra historia que dejo para otra ocasión... ¿aquí mismo?

Mapeando sin parar

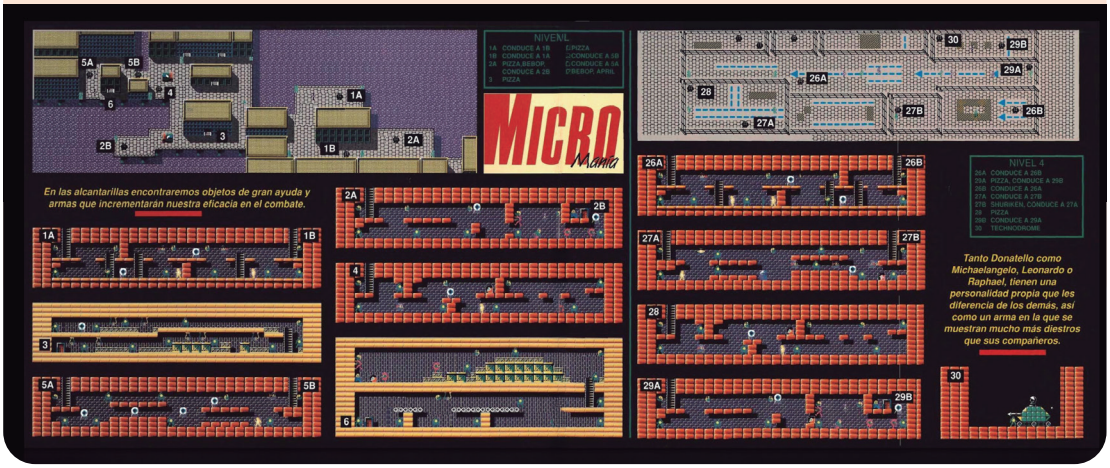
A lo que íbamos… ¿cómo éramos capaces de crear aquellos grandes y maravillosos mapas de videojuegos? Pues os voy a contar un secreto: no los hacíamos en la redacción. O sí. Lo cierto es que manejar Adobe Photoshop "pegando" las innumerables pantallas que constituían la aventura de turno… esa era nuestra tarea. La mayor parte de las veces aquellas capturas nos las proporcionaba un colaborador que se dedicaba profesionalmente a ello, un "mapero", o "maphero", como le llamábamos. Durante los fines de semana él preparaba nuestro trabajo ayudado normalmente por un truco de vidas infinitas o similar que le facilitaba la tarea de ir avanzando en el juego.

Otras veces lo hacíamos nosotros, ¿cómo? Pues dependiendo del formato del juego se hacía de un modo u otro. Con **Spectrum** usábamos una pieza de hardware que se llamaba **Multiface 3**. Alguno »

Tortugas Ninja en Micromanía (1990) | ¿Os imagináis cuál de todos los mapas que aparecieron en **Micromanía** nos dio más problemas? Os dejo unos pocos segundos para que os lo penséis y… ninguno ha acertado. Fue el primer juego de Spectrum de las **Tortugas Ninja**. Tremendo, inacabable e inabordable.

No fue por su dificultad, vamos, que teníamos los trucos suficientes como para pasarlo en un paseo, sino que el problema iba porque había niveles y niveles y niveles y niveles y no se acababan nunca. Lo estábamos haciendo entre los dos integrantes de la redacción y aquello no parecía tener final. Tampoco era muy complicado de montar: scroll horizontal, plataformas y poco más. Pero no llegábamos al final. Cuando ya estábamos desesperados, imaginad a dos pringados delante de un Spectrum, un PC y un Mac, durante más de 12 horas, y pensando que íbamos a pasar la noche en la redacción. De repente, me fijo en un detalle curioso: uno de los niveles era justo el inverso de otro anterior. Lo comentamos y empezamos a comprobarlo, mientras nuestras sonrisas nos devolvían a la vida.

Por eso el juego era tan sumamente largo en los "miserables" 48k que tenía el humilde **ZX Spectrum**. Los programadores habían duplicado los niveles a partir de un determinado momento del juego. Era enorme en cualquier caso, pero después de 50 niveles nadie se daría cuenta de que el nivel 51 era el inverso del 1... excepto dos pringados que estaban haciendo un mapa para una revista.



de vosotros seguramente también lo hayáis tenido. Con ese "cacharro" se podía capturar una pantalla y guardarla en una unidad de disco. Sí, teníamos unidad de disco. Pero claro, luego había que trasladar esa imagen en un formato que un ordenador Apple Macintosh entendiera, porque ya os he comentado que usábamos Adobe Photoshop.

¿Y qué sucedía? El Apple Macintosh sólo leía discos de 3 pulgadas, de esos pequeños de plástico duro, y nosotros teníamos nuestra pantallita en 5 pulgadas y encima en un formato extraño. Ahí nos ayudaba un PC de los de toda la vida, un magnífico, esplendoroso, rápido e inolvidable 286. Tened en cuenta que os hablo de cerca del Pleistoceno, lo más de lo más era el 286 y si tenía dos unidades de disco de ambos formatos... perfecto.

No tan perfecto. El Mac no leía discos formateados en PC así que demos gracias a un software que nos había desarrollado un programador que, no sólo convertía la imagen a un formato que pudiera leer Photoshop, sino que formateaba el disco de 3 pulgadas de forma que se pudiera leer y visionar.

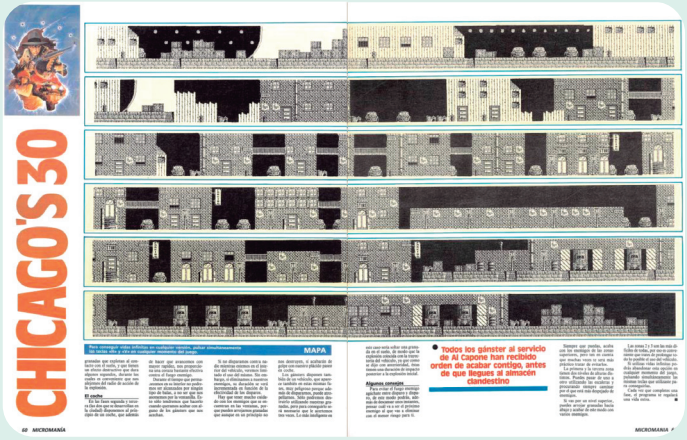
Ya está. Tenemos todas nuestras pantallas en el disco duro del Mac. Y ahora hay que unirlas, pixel a pixel, una a una… trabajo de chinos que nos llevaba horas y horas. Con el añadido que a veces había que retocarlas, hacerlas "falsas" cambiando objetos y borrando personajes para que el mapa pudiera aparecer en la revista limpito.

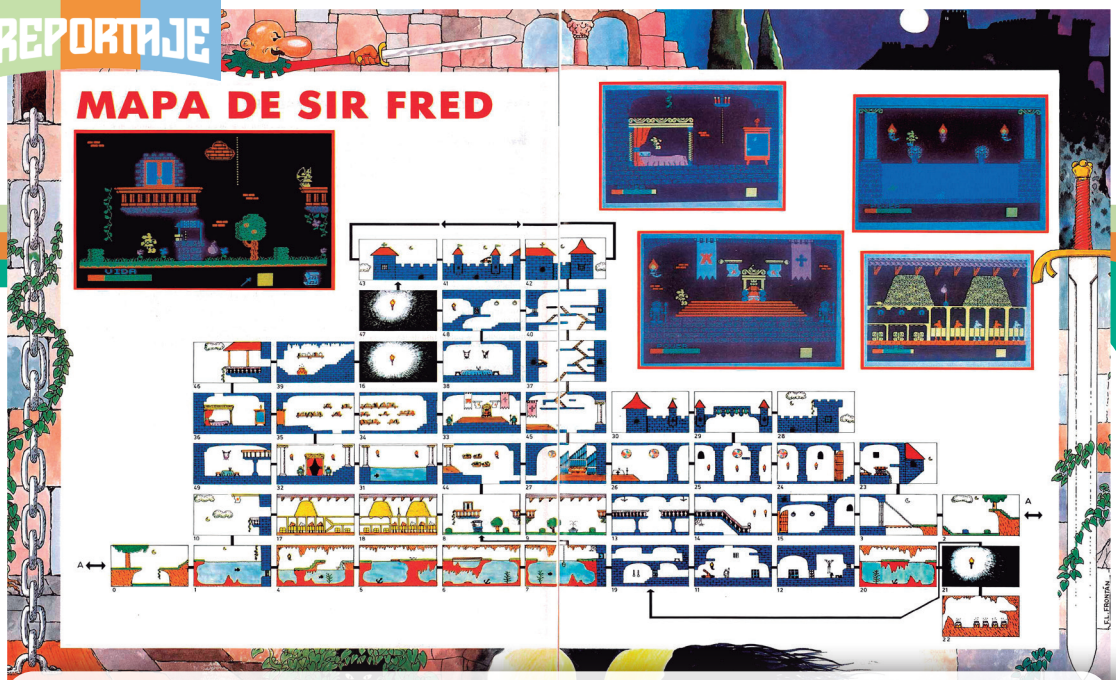
Ese era el misterioso proceso que nos permitía mostrar en la revista las imágenes del juego de moda, del juego que luego tú podías acabarte con la guía que publicábamos. Y eso era otra complicación porque para poder hacer la guía había que terminarse el juego. No había tiempo para eso en una redacción formada por cuatro personas de las que dos eran directivos y se dedicaban a temas más profundos que a terminarse jueguecitos. Así que también teníamos nuestro equipo de expertos correspondiente a los que mandábamos el juego y nos devolvía todo completamente terminado.

Si conserváis alguna de las revistas podéis ver sus nombres en la firma correspondiente, porque era de justicia que éste apareciese con el súper trabajo que costaba lo que hacían. Bien es cierto que los "pokes" circulaban por la redacción ofrecidos en más de una ocasión por los propios desarrolladores, pero también es cierto que otras veces era el colaborador la misma persona que se encargaba de programar un "cargador" para que luego se pudiera publicar en la revista y que además le ayudase en su ardua tarea.

Micromanía, mi primera casa

Durante cinco años **Micromanía** fue mi primera inmersión en el mundo del videojuego, fue profesionalizar uno de mis hobbies más queridos, compartí aventuras, gracias y desgracias con gente maravillosa con la que sigo manteniendo el contacto. No con todos, claro está, con los mejores. Allí estaba yo cuando empezó a salir la revista que se nos comió gran parte del mercado, **Hobby Consolas**. Conocí de primera mano a **Skywalker**, **The Elf** y a muchos otros que fueron llegando a la redacción.



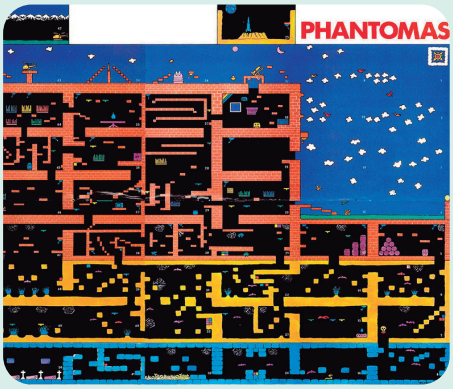


Algunos mapas de Micromanía optaron por dibujarse y fueron obra de algunos de los ilustradores más conocidos de Hobby Press. Auténticas obras de arte vistas ahora.

Les teníamos “aislados” en una zona de la empresa a la que no nos atrevíamos casi a entrar: jóvenes, enloquecidos por los videojuegos… una fauna peligrosa a la que los que ya en ese momento teníamos una edad, nos costaba entender al ciento por ciento. Pero lo hacían genial. Eran un grupo de magníficos (sic) redactores, con muchos conocimientos y que vivían para y por los videojuegos. Y eso en aquella época era mucho decir.

Voy a recordar siempre la primera Game Boy, una maravilla que creo no ha sido superada ni siquiera por la novísima Switch 2. Puede que sea porque me he hecho mayor pero la experiencia de jugar con aquel chisme en blanco y negro al que nunca se le acababa la batería era una delicia. Me acuerdo de mi primer viaje a Los Ángeles, a una feria, donde me llevé dos Game Boys de la redacción... ¡con el cable Link aquel que las conectaba y permitía jugar con otro amigo en un inédito modo vs!

Pasé el viaje compartiendo **Tetris** con unos y otros y las horas pasaron volando, mucho más rápido de lo que ahora pasan en los vuelos intercontinentales a pesar de que viajemos con libros, películas, música…



Más allá del trabajo

Trabajar dentro de **Micromanía** era una ocupación a la que no sólo le dedicabas las ocho horas de rigor. Recuerdo noches sin dormir y fines de semana porque se acercaba el cierre, el juego de portada acababa de llegar un viernes y el lunes tenía que estar todo listo. Y luego muchas veces nos llevábamos el “trabajo” a casa… a lo largo de mi vida he tenido Spectrums de varias formas y colores, desde el primero de las teclas de goma hasta el que incluía una unidad de disco de 3 pulgadas. Luego me dediqué al PC y tuve también un Amiga y un Atari ST. PC han pasado por mis manos de todas las familias de microprocesadores. Con cariño recuerdo »

Commodore Amiga 500 | La aparición del Amiga fue una auténtica revolución en el mundo de los videojuegos. Su paleta de colores sorprendía, porque en aquella época no tenía parangón. Tanto llamaba la atención que si alguien lo veía al lado de cualquier otro ordenador se quedaba boquiabierto. Y con los juegos pasaba lo mismo. Muchas veces eran conversiones casi idénticas o incluso mejores que los originales de las máquinas recreativas en los que estaban basados. Y os voy a contar una anécdota sobre esos "colores". En la época del Amiga vivía en un bajo. Era una casa pequeña con una terraza y un salón que daba a una zona de parque en la que los chavales jugaban. Pues estaba yo jugando en mi salón con el **Out Run** cuando escuché voces de asombro en la ventana… un par de críos estaban mirando la pantalla de mi televisor –sí, era bastante grande para la época– totalmente embelesados. Había pocos Amiga y eran caros así que estaba bastante lejos de los regalos de Reyes de aquellos jovencitos. Me acerqué a ellos y les invité a pasar. Dedicamos la tarde a un montón de juegos de Amiga. También les regalé unas cuantas revistas y les hablé del mundo de los videojuegos. Espero haber creado en ellos el suficiente interés como para que ahora, que serán padres de familia, puedan compartir juegos con sus hijos e hijas y que… después de regalarles revistas se suscribieran a **Micromanía**.

un AMD clon del 80386 que iba como un tiro. Y al primer Amstrad PC con sus 512 KB de RAM, su tarjeta CGA en cuatro colores y su unidad de 5 pulgadas y por supuesto MS-DOS.

El mundo de las consolas también pasó por mis manos: Game Boy, Atari Lynx, Game Gear de SEGA… ¿cuál era mi favorita? Ya os he dicho el cariño que le tuve a la Game Boy original pero desde luego la que más me gustaba, con diferencia, fue Atari Lynx.

Dejé **PCManía** a los ocho años de comenzar a trabajar en la editorial, pero no dejé el mundo de los videojuegos, así que tengo muchas cosas que contar. De allí pasé a ser durante unos meses el director de proyecto de **Blade**, al que no conseguí que terminara de desarrollarse. Ya os contaré el motivo. Y después acabé en **Commandos** dedicado a preparar los "press kit" que

se entregarían con el lanzamiento del programa. En Pyro Studios estuve poquito tiempo porque me reclamaron de un canal de televisión que se lanzaba en lo que fue en su día la competencia de **C:** en Canal+. **Red 2000**, canal de **Vía Digital**, os trajo un programa de videojuegos diario en el que yo trabajé durante casi cuatro años. Escribir el guión, locutarlo y editarlo para que estuviera listo fue un infierno. Pero un infierno frío, de los buenos, de los que te enganchan con sumo gusto de 8 de la mañana hasta las 12 de la noche de lunes a viernes. Éramos pocos, estaba yo, un guionista para la parte de consolas, una persona que capturaba los juegos, un auxiliar que me ayudaba y editores que con mis instrucciones montaban el programa. En YouTube quedan unos pocos restos de aquel **Cibernautas** (o **Cybernautas**, según). Pero dejo esas aventuras también, para otra ocasión. Nos leemos, jugad mucho.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Marcos vuelve a contarnos uno de esos juegos que le robaron el corazón en los años 80 y que, seguro, muchos tenéis también como parte de vuestro particular santoral. Y es que **Rygar** siempre es una sabia elección en la vida.

por **Marcos García**

Épica Tecmo

RYGAR

Son muchos los detalles que convirtieron a **Rygar** en una recreativa tan legendaria como su propio guerrero protagonista. Resultaba imposible no sucumbir al embrujo gráfico de aquella pantalla inicial, con sus verdes paisajes, ríos caudalosos y la imponente montaña al fondo, donde Tecmo nos relataba, en apenas ocho líneas, todo lo que necesitábamos saber antes de empezar siquiera a jugar.

Desde ese instante, se desataba una explosión de acción, colorido y jugabilidad frenética en estado puro. **Rygar** nos ofrece nada menos que 27 niveles, repartidos en un total de "300 beautiful screens", como proclamaba con orgullo el flyer original, y con una variedad de paisajes, diseños de niveles y enemigos que hoy resulta digna de mención. El punto álgido de su propuesta visual llegaba con la puesta de sol que hacía su aparición por primera vez en el **Round 4**, aumentando los planos de scroll a tres, frente al doble plano habitual del resto de niveles. Otras grandes aportaciones fueron las áreas de descanso o bonus entre fases, un completo HUD que incluía un minimapa de cada nivel, una notable colección de voces, gritos y rebuznos digitalizados, y un surtido de ítems y power-ups que nos hacían la vida más fácil ante el incesante acoso del bestiario enemigo. **Rygar** es **Tecmo** en su máxima esencia y eso siempre ha sido sinónimo de calidad.

MI PERIFÉRICO FAVORITO

QuickShot

El joystick que tuvimos todos en los ochenta

Hubo un tiempo en el que todos jugábamos con joystick con nuestros microordenadores, pero hubo uno que fue capaz de gobernarlos a todos. ¿Recordáis su nombre?

por **José Luis Sanz**

En un momento de la historia donde los videojuegos daban sus primeros pasos, todo era experimentación. Y con nuestros micros lo mejor que podíamos usar para jugar era un joystick como los que habíamos visto en máquinas como Atari 2600 e incluso otros modelos de la misma y posteriores generaciones.

Así que con el estándar creado, muchas compañías se pusieron a diseñar sus propios modelos, pero hubo una que destacó por encima de las demás. Su nombre **Spectravideo**. Su gama los **QuickShot**. Su modelo más icónico **QuickShot II.**

El origen de la leyenda QuickShot

Para entender el **QuickShot II** es básico situarlo en su contexto histórico. La década de los 80 fue testigo de una explosión total gracias a empresas como Commodore, Amstrad, Sinclair y Atari, y donde la necesidad de periféricos fiables y a buen precio llevó a una marca, que tuvo su propia apuesta por un microordenador, a dar el paso de crear el mejor modelo del mercado.

Spectravideo fue una empresa fundada en 1981 por Harry Fox. Un protagonista que no fue ajeno al mundo »

Así era el QuickShot II de Spectravideo

Una obra maestra del hardware de los 80

El **QuickShot II** fue el joystick por definición de millones de jugadores de microordenadores en los años 80, a pesar de que **Spectravideo** creó toda una gama que tuvo hasta doce modelos diferentes con numeraciones que llegaron hasta el QS-112. Y sí, sus formas son icónicas porque, con diferencia, se trató del modelo más versátil, fiable y cómodo para jugar, en unos tiempos donde el concepto gamepad todavía estaba gestándose y no se haría realidad hasta la llegada de consolas de 8 bits como Famicon/NES, Atari 7800, etcétera.

Aquí al lado puedes recordar cuáles fueron esas míticas formas del **QuickShot II** y esos elementos que lo transformaron en el joystick favorito de millones de jugadores en aquellos tiempos.

de la electrónica de consumo y que tenía una visión clara de las necesidades del mercado. Así que **SVI** se dedicó a la fabricación de accesorios y, de forma puntual y con un éxito relativo, a crear sus propios ordenadores.

El joystick por definición

El diseño específico del **QuickShot II** no fue obra de una sola persona, sino más bien fue el resultado del trabajo de un grupo de diseñadores de la compañía que buscaban mejorar los joystick existentes en la época. La filosofía detrás del **QuickShot II** era tan simple como obvia: ofrecer un control mejorado, con una durabilidad y resistencia a prueba de bombas. Además, dio el paso de buscar una ergonomía perfecta para que la mano se sintiera cómoda y nos permitiera mantener largas sesiones de juego.

Además, su palanca producía un ruido característico cada vez que la movíamos y permitía una pulsación de los botones de disparo inmejorable, tanto para colocar descansado el dedo índice, como el propio dedo pulgar sobre la parte superior.

Contaba con un eje de ocho direcciones (arriba, abajo, izquierda, derecha y todas sus diagonales), amén de un control para un "autofire" que ya en aquellos tiempos muchos veían como una solución para algunos juegos en los que pulsar el botón de disparo era constante.

QuickShtot II fue una obra maestra que se vio recompensada con unas ventas increíbles. Tantas que hoy sigue siendo uno de los periféricos favoritos de millones de jugadores retro.

We'll take you beyo

ond the Spectrum

Four great new add-ons from Ram, Number One in everything for the Spectrum...

TURBO INTERFACE

Our unique Turbo Interface outperforms any Spectrum interface – it works with ROM cartridges, 2 standard joysticks, and there's a full expansion bus at the rear. The Turbo supports Kempston, Protek and Interface 2 software and loads from cassette – or instantly from a ROM cartridge. It really makes the most of the Quickshot II's rapid-fire action, and with a unique built-in power safety device, it's amazing value at just £22.95.

QUICKSHOT II AUTO RAPID-FIRE JOYSTICK

The famous Quickshot II is the top games joystick, with a sleek trigger fire button for quick reactions, an auto fire switch for continuous shooting and a new, improved grip. Revolutionary built-in stabilising suction cups mean a sure, firm grip – a snip at £9.95.

SPECTRUM INTERFACE

Boost the power of your Spectrum, or Spectrum +. This Kempston-compatible interface gets the most from your games – electrify your enemies with real power and lightning-fast reactions right under your fingertips. Costs just £9.95.

SPECTRUM UPGRADE KIT

If you've a 16K Spectrum micro, this handy and inexpensive add-in kit boosts the RAM memory to a powerful 48K, so you can run the latest and greatest software, the most exciting games around – and expand your own programming possibilities! Only £21.95.

Where can you get your hands on Ram's amazing Spectrum add-ons? You can see them at branches of Boots, Menzies, Spectrum Group computer centres, and good computer stores everywhere. Or return the coupon below.

To: RAM Electronics (Fleet) Ltd (Dept SU), 106 Fleet Road, Fleet, Hampshire GU13 8PA.

Credit Card hot line: 02514 25252. (Access & Visa).

Please send me

_____ Spectrum Turbo Interface(s) at £22.95.

_____ Quickshot II Joystick(s) at £9.95.

_____ Spectrum Interface(s) at £9.95.

_____ Spectrum Upgrade Kit(s) at £21.95.
(Please state issue 2 ☐ or 3 ☐)

+£1 per order P+P (£3 Overseas) **TOTAL £**

☐ I enclose cheque/postal order ☐ charge my Access/Visa

Expiry Date____/____/____

Name_____

Address_____

_____Postcode_____

Telephone_____

24-Hour despatch for credit cards and postal orders (7 days for cheques.) All products are fully compatible with the Spectrum, Spectrum + and Sinclair Microdrives.

Ram Electronics (Fleet) Ltd (Dept SU), 106 Fleet Road, Fleet, Hampshire GU13 8PA

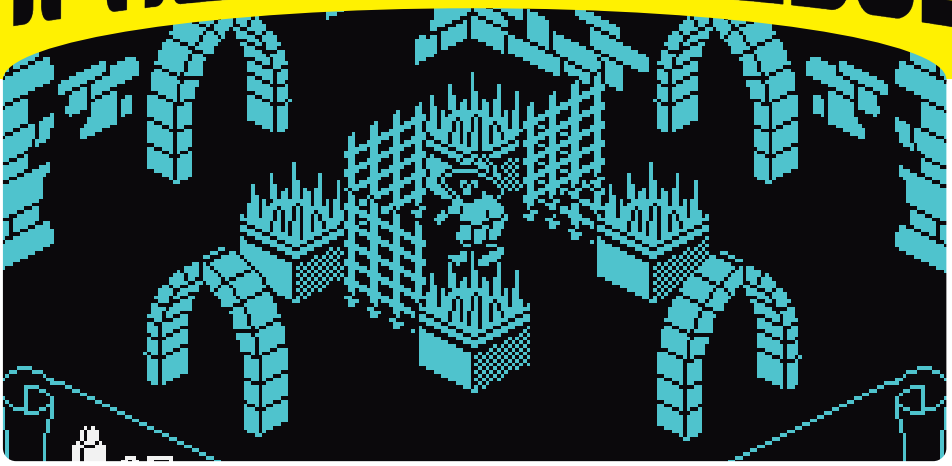
RAM

Trade and export enquiries welcome

SPECTRUM UPGRADE KIT

TURBO INTERFACE

APRENDED ABUELOS



“Estaba más perdido que el lobo mutante”

Este juego dicen que es un clásico de para ZX Spectrum, que tiene unos gráficos 3D pero a mí me parece que está a medio acabar.

por **Junior**

ZX SPECTRUM

Knight Lore es uno de los videojuegos retro de los que más he escuchado hablar en reuniones familiares con miembros que ya rozan la sesentena. Puede que para esa edad media en tiempos fuera todo un juegazo, pero siendo sinceros, no lo he disfrutado en lo más mínimo.

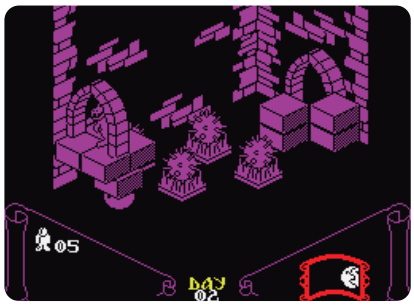
Ya desde el principio comencé a sufrir, mucho, con esa carga llena de pitidos que se me ha hecho eterna, aunque me ha parecido divertido ver cómo querían amenizar la espera con una pantalla en la que aparece un mago. En los 80 haría falta, pero ahora con el móvil me ha dado tiempo a recorrer 85 perfiles de Instagram.

Una vez acabado el suplicio entras en el juego y apareces en una habitación vacía. Así que me pongo a caminar en una dirección hasta que me doy cuenta de que tengo que volver por donde he venido. No puedo pasar. No hay nada que hacer, solo recolectar objetos que no sé para qué sirven y que tengo que subirme a ellos. Así que me vuelvo a la sala en la que aparecí, cojo otro camino y rezo por que este me lleve a algún sitio distinto.

Sé que en aquel momento tenían los recursos de programación justos para »

mostrar tres píxeles por minuto, pero una pequeña información previa de lo que tienes que hacer no estaría de más.

Siguiendo precisamente con este punto, si por casualidad has elegido el camino correcto te encontrarás con un mago pegado a un caldero. Dejando a un lado que este señor esté cocinando en medio de una caldera que da la sensación de que viola las reglas más básicas de sanidad, aquí es cuando comienza la "diversión". ¿Os acordáis

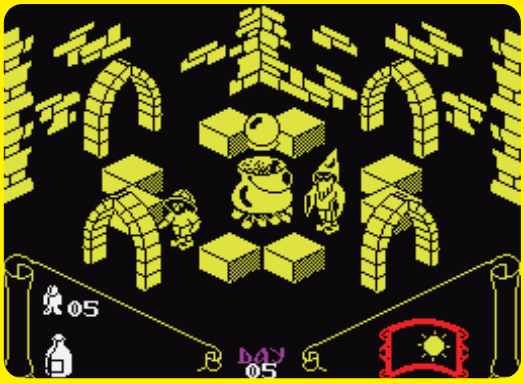


de esos objetos que estaban perdidos y que no sabías qué hacer con ellos? Pues bien, resulta que el mago te va a indicar qué artefactos tienes que traerle. ¿Cómo se supone que tienes que saber eso? Usando la Fuerza, supongo, porque si no, no hay manera de adivinarlo.

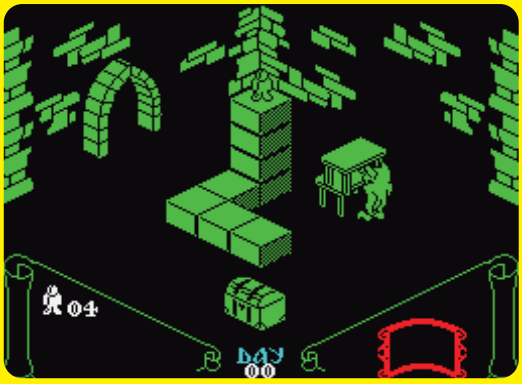
Eso sí, no todo es malo dentro de **Knight Lore**, y dejando a un lado que no te dice qué debes hacer, una vez le pillas el tranquillo al juego la verdad es que es bastante divertido.

Además, el hecho de que también tengas que lidiar con la maldición que te transforma en hombre lobo le da mayor dificultad y un punto de estrategia.

¿**Knight Lore** me hubiera gustado...? No lo sé porque no nací hace 45 años.



El señor vestido de Hechicero está siempre pegado a un caldero y no abre la boca, solo nos induce a saber qué objeto necesita por los vahos que se dibujan en el aire.



¿Por qué alguien coloca un objeto en lo alto de esa pila si tiene dos mesas para ponerlo? O mejor aún, ¿por qué no lo esconde en el baúl que hay en el rincón?

R.J. Mical

El genio detrás de Lynx, Amiga y 3DO

Su genio creativo fue más allá de una sola máquina: su nombre quedó ligado a algunas de las mayores maravillas de los años 80 y 90.

por **José L. Molina**

El nombre de **R.J. Mical** está vinculado inevitablemente a momentos decisivos en la historia de la tecnología y los videojuegos. Su trayectoria comienza en **Williams Electronics** durante la etapa dorada de los arcades, donde participó en títulos icónicos como **Sinistar** y **Star Rider**, aportando una frescura creativa y un dominio técnico que definieron toda una generación de máquinas recreativas.

Pero si hay un proyecto que consolidó su legado fue **Commodore Amiga**. Con él, R.J. Mical lideró la creación de **Intuition**, una innovadora interfaz gráfica que marcó un antes y un después en la usabilidad de los sistemas domésticos. Este trabajo no solo demostró su habilidad para combinar la creatividad con una extraordinaria precisión técnica, sino también la capacidad de dirigir de forma autónoma proyectos complejos bajo presión.

Tras su etapa en Amiga, **R.J. Mical** continuó explorando nuevos caminos tecnológicos, participando en el desarrollo de **Atari Lynx** (originalmente Handy) durante su estancia en **Epyx**, y posteriormente cofundando **The 3DO Company** junto a **Trip Hawkins**. Aunque algunos de estos proyectos no obtuvieron un éxito comercial proporcional a su innova- »

Electrocop (1989)

Robert J. Mical, diseñador del interface de usuario del Commodore Amiga.

Star Rider (1983)

ción tecnológica, todos dejaron una profunda huella en la industria.

Empezaste tu carrera en **Williams** durante la edad dorada de los arcades. Pero no fue fácil, ¿verdad? ¿Es cierto que insististe durante semanas hasta que te contrataron?

Una de mis personas favoritas en la industria del videojuego es un genio del diseño llamado **Noah Falstein**, quien además es mi héroe personal, porque me dio mi primera oportunidad. Yo no tenía ninguna cualificación para conseguir trabajo desarrollando juegos, pero tenía determinación… ¡y una copia de la lista telefónica interna de la empresa! Llamé a cada persona hasta que alguien decidió darme una oportunidad. Esto fue a principios de los 80, ¡y Noah y yo seguimos siendo grandes amigos a día de hoy! ¿Te imaginas a Noah entrevistándome mientras yo desesperadamente intentaba entrar en la industria? Si tienes la oportunidad, pregúntale a Noah sobre las deliciosas galletas que solía dar como recompensa por un trabajo bien hecho. ¡Qué días tan divertidos!

Uno de tus primeros proyectos fue un tal **Sinistar**, un arcade salvaje lleno de personalidad. ¿Cuál fue exactamente tu papel y qué recuerdas de su desarrollo?

Me uní tarde al proyecto **Sinistar**. Los ingenieros estaban muy presionados para terminar el juego, pero aún quedaba tanto trabajo fundamental que no habían implementado cosas diver-

Robet J. Mical, en una foto reciente donde posa ante uno de los puentes más icónicos de Lisboa (Portugal). Todavía hoy sigue fiel a su máxima de "divertirse trabajando".

tidas, como los efectos de explosiones. ¡Así que pude hacer justo eso! Además, me hice muy amigo del técnico de audio, **Mike Metz**, y pasábamos mucho tiempo haciendo experimentos con el sonido digital de **Sinistar** (Mike fue el primer maestro del audio digital que conocí), tanto que creo que algunas voces finales del juego llevan mi voz. Nos divertimos muchísimo en esos días, aunque quién sabe...

Después trabajaste en **Star Rider**, un juego con vídeo en formato LaserDisc. En su época eso parecía pura ciencia-ficción pero, ¿cómo fue trabajar con tecnología tan innovadora y experimental?

Entré en **Williams** lleno de energía creativa y con ganas de hacer algo importante en mi vida. Había encontrado mi lugar. El objetivo de **Williams Electronics** era innovar, crear nuevo hardware, nuevo software y experiencias de entretenimiento únicas. **Sinistar** ya era una maravilla técnica cuando llegué, con un potente sistema DMA que permitía esas increíbles animaciones que te perseguían por la pantalla. Pero **Star Rider** lo hicimos desde cero. Me senté en la mesa con un grupo de ingenieros proponiendo ideas que luego convertíamos en realidad. ¡Fue increíble!

Blue Lightning (1989)

En realidad, cuando pasé de **Williams** a **Amiga**, simplemente fui de una empresa de videojuegos a otra, porque originalmente Amiga iba a ser una consola. Pero el mercado doméstico colapsó justo cuando estábamos terminando nuestro sistema de entretenimiento. Por »

Luego llegó la llamada de Commodore. ¿Cómo fue eso de pasar de los arcades al desarrollo de un ordenador personal? ¿Qué te convenció para unirte a ellos?

suerte pudimos reconvertirlo en un ordenador, porque los diseñadores siempre habían querido que lo fuera. Cambiamos la carcasa, añadimos teclado, ratón, interfaz gráfica y… voilà, teníamos el ordenador Amiga.

Tu nombre está muy ligado a **Intuition**, la interfaz del Amiga. ¿Qué te inspiró a diseñarla? ¿Qué querías mejorar respecto a otros sistemas existentes?

Cuando decidimos convertir Amiga en un ordenador, entendimos que necesitábamos una interfaz y una pantalla principal adecuadas. Creo que fue nuestro querido ingeniero **Bob "Kodiak" Burns** quien hizo la primera propuesta. Ya habíamos visto varias interfaces primitivas, sabíamos lo que funcionaba, lo que frustraba y lo que era absurdo. Se me ocurrió crear una interfaz adaptada a las avanzadas capacidades gráficas y sonoras del Amiga, que además fuera personalizable para ser lo más amigable posible. Y sí, la necesidad de una "pantalla principal" derivó en el **Workbench** de Amiga, pero yo tuve poco que ver con eso porque estaba concentrado creando **Intuition**.

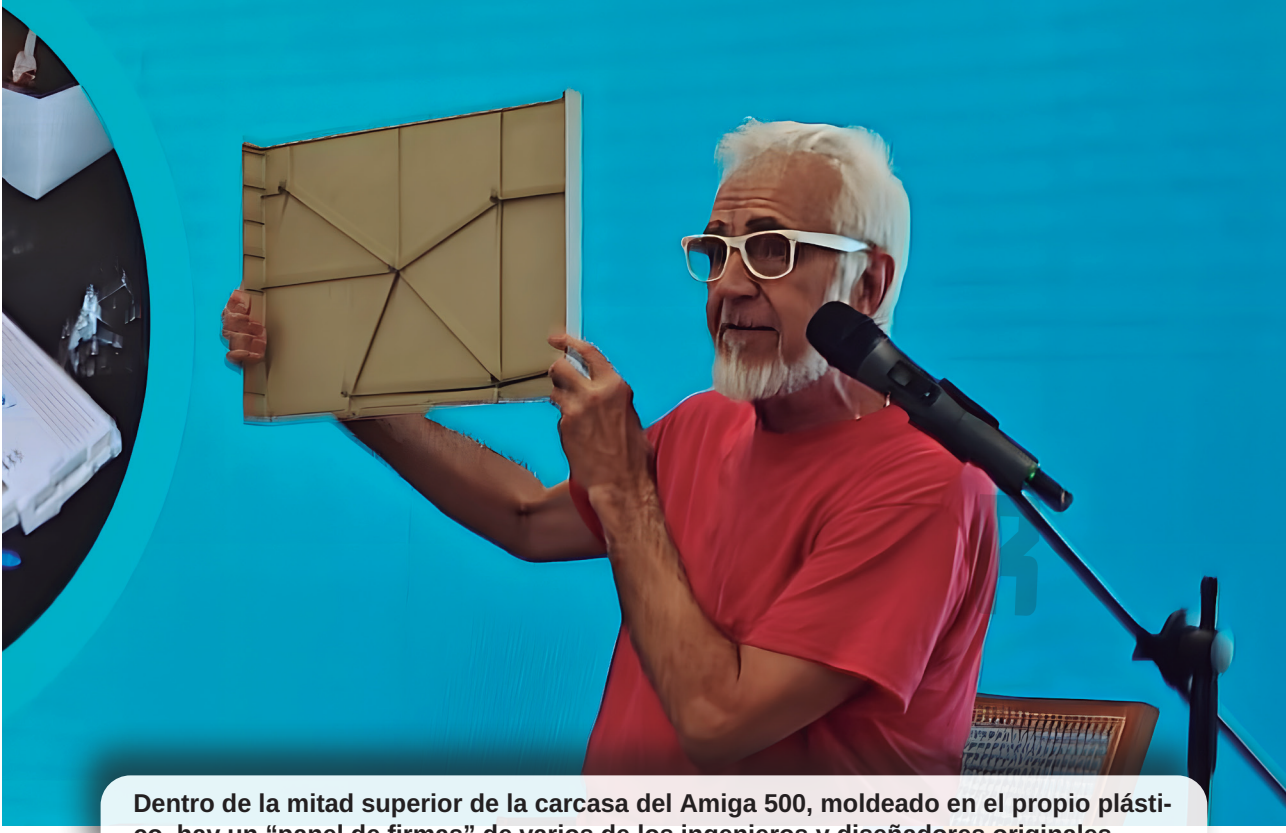
¿Cuánta libertad tenías realmente dentro del equipo del Amiga? ¿Podías experimentar, o había presión de la dirección para ser más conservadores?

El equipo de Amiga estaba muy unido. TODOS éramos inventores locos, pero disciplinados. Cada uno hacía cantidades enormes de un trabajo brillante, casi siempre de manera independiente, pero nos reuníamos constantemente, a veces cada hora, y otras todo el día en la misma sala si era necesario. Trabajamos juntos con una conciencia creativa colectiva que nunca antes había visto. Cómo nos unimos por un objetivo común fue impresionante, y hasta hoy siento orgullo por haber formado parte de aquello. Toda la empresa, incluyendo finanzas, desarrollo de producto, ventas y hasta **Darlaine** –nuestra especialista en calmar a los acreedores con disculpas graciosas–, ¡fue un viaje increíble!

Pero en cuanto a **Intuition**, reclamé casi total independencia. Tenía siete meses para crear toda la interfaz de usuario basada en las capacidades del Amiga. Decidí que eso no podía hacerse con un grupo de varios. Les dije que podía hacerlo yo, pero tenían que dejarme en paz. Escribí la documentación de **Intuition**, me la aprobaron y luego la implementé capítulo por capítulo.

Al final completé ese trabajo en siete meses. Toda la interfaz del Amiga en siete meses. ¿Cómo? Porque Amiga nació siendo un campeón. Aprovechó al máximo ese increíble hardware y

R.J. Mical con Dave Needle mostrando ante la cámara el primer prototipo de Atari Lynx funcional, cuando la consola todavía se llamaba Project Handy.



Dentro de la mitad superior de la carcasa del Amiga 500, moldeado en el propio plástico, hay un “panel de firmas” de varios de los ingenieros y diseñadores originales.

su sistema operativo multitarea, las bibliotecas gráficas, el sistema de entrada conectado automáticamente al teclado, el ratón y los archivos. Literalmente iba subido a hombros de un gigante implementando mi pequeña interfaz. ¡Fue impresionante!

Háblanos un poco de tu etapa en **Epyx**. ¿Trabajaste en juegos allí, o te centraste en nuevos sistemas como la portátil **Handy**?

Cuando decidimos establecer nuestro equipo dentro de la propia **Epyx** para desarrollar **Handy**, una gran ventaja era tener acceso fácil a sus magníficos ingenieros de juegos, sobre todo en software, aunque también algunos genios del hardware, como los hermanos Craig y Scott Nelson, que representaban perfectamente el espíritu que Dave Needle y yo compartíamos: gente que comprendía tanto el hardware como el software lo suficiente para molestar un poco al otro.

Tecnológicamente superior, **Atari Lynx** no tuvo el éxito esperado. ¿Por qué crees que ocurrió?

Atari Lynx fracasó porque dejó de ser **Handy**. Handy era el apodo del sistema portátil en color que desarrollamos. Era un proyecto hecho con pasión. Los proveedores y desarrolladores nos amaban y ayudaban con entusiasmo. Íbamos a romper la barrera de los cien dólares, con cientos de títulos increíbles. ¡Gloria portátil multijugador a todo color!

Pero por desgracia, entonces llegaron los “malos”. Los proveedores ya habían sufrido antes, subieron precios, exigían pagos adelantados. Los desarrolladores se distrajeron con otros proyectos. ¿Resultado? Un precio de 159,99 dólares, pocos juegos y suerte si te gustaban.

Después das otro salto mortal y cofundas **The 3DO Company** junto a **Trip Hawkins**. ¿Qué es lo que buscabais cambiar dentro del mercado tradicional de consolas? ¿Qué te motivó a participar en aquello?

Robert J. Mical, mostrando una caja de Atari Lynx II en una de sus intervenciones más recientes. Formó parte como miembro del equipo de diseño original de la máquina.

Todo empezó con NTG (New Technologies Group): **Dave Morse** al mando, **Dave Needle** en hardware y yo en software. Creamos una consola basada en CD llamada **Opera**. Justo entonces Trip quería una consola que simplificara el caos del PC, así que nos compró, nos convirtió en compañeros y lo demás seguro que ya lo conoces.

Creamos el concepto de **Opera** por pasión, para hacer bien lo que **Amiga** intentó: sistema operativo sólido y gestión precisa de memoria y recursos. Pero sobre todo porque era DIVERTIDO. Needle y yo disfrutábamos cada día juntos. Muchos antiguos compañeros volvieron a NTG, lo cual significó mucho para mí.

3DO fue ambicioso tecnológicamente, pero no triunfó comercialmente. ¿Qué pasó?

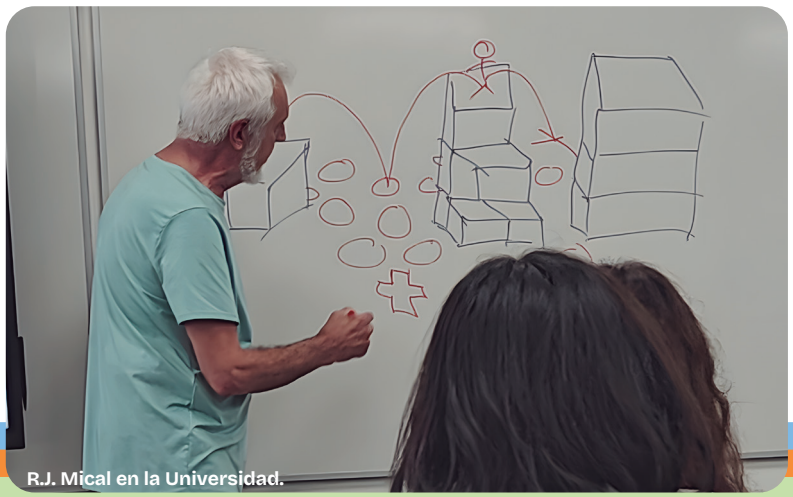
Hay que reconocer que el precio de lanzamiento fue demasiado elevado y justo cuando se produjo la bajada llegó **PlayStation**, y eso fue el fin definitivo para todo el proyecto alrededor de **3DO**.

También trabajaste en el proyecto **Red Jade**, una portátil de Ericsson que nunca se lanzó. ¿Qué puedes contarnos sobre eso?

Mira Sony PSP. La nuestra era eso, pero cuatro años antes y encima con conectividad móvil. Por desgracia Ericsson acabó por salirse del mercado y cortó la financiación de **Red Jade**.

Has estado en juegos, hardware, interfaces, consolas… ¿qué parte del proceso creativo disfrutas más?, ¿en qué destacas más?, ¿qué proyectos vienen?

No sé si destaco en algo. ¿En contar historias? ¿En ser alegre? ¿En inventar cosas nuevas sin parar? Acabamos de crear una empresa, “Making Company”, cuyo lema es “Divertirse creando cosas”. ¿No es genial?



R.J. Mical en la Universidad.

Habla, dibuja, hace animación, educa.
Es un ordenador de oficina en casa.
Es un estudio de video.
Es un salón de juegos en estéreo.

Es el Commodore Amiga 500

Pida el video «VUELO ALUCINANTE con AMIGA

El nuevo COMMODORE AMIGA 500 es más de lo que nunca se ha esperado de un ordenador doméstico. Su diseño es sorprendente y deslumbra con sus 4096 colores y sonido estéreo, para desplegar toda la creatividad, para permitir trabajos que parecen increíble que puedan realizarse en un ordenador personal.

Como el sintetizador de voz, que facilita hablar con el ordenador; o la animación en 3-D que permite poner sus ideas en movimiento, incluso a los principiantes. Es un completo ordenador de oficina en casa, con poderosos programas de Base de Datos, Tratamiento de Textos, Hojas Electrónicas, Contabilidad y otros Programas de gestión.

El COMMODORE AMIGA 500 trabaja en multitarea rodando varios programas al mismo tiempo. **¡¡¡Y Puede trabajar como un PC compatible, con programas standard de PC!!!**

Conectándolo a un video el AMIGA 500 se convierte en un centro de producción de video doméstico. Dibuja gráficos sobre imágenes. Crea títulos en 3-D, produce animaciones y también produce música.

Y para diversión, le dispone del increíble mundo de los juegos de AMIGA. Sus gráficos son de tanta calidad que los usan fabricantes de juegos en las máquinas de monedas. La colección de juegos de AMIGA está creciendo cada semana con los más espectaculares que se puedan imaginar.

Ahora Vd. puede verlo gratis y en su casa. Vivirá la excitación, belleza y poder del AMIGA 500 con el video «VIAJE ALUCINANTE CON AMIGA». Si está preparado para una explosión de creatividad e imaginación, pida este video a COMMODORE.

Commodore

☐ Estoy interesado en recibir el Video «Viaje alucinante con Amiga»

Nombre.....

Dirección.....

Teléfono.....

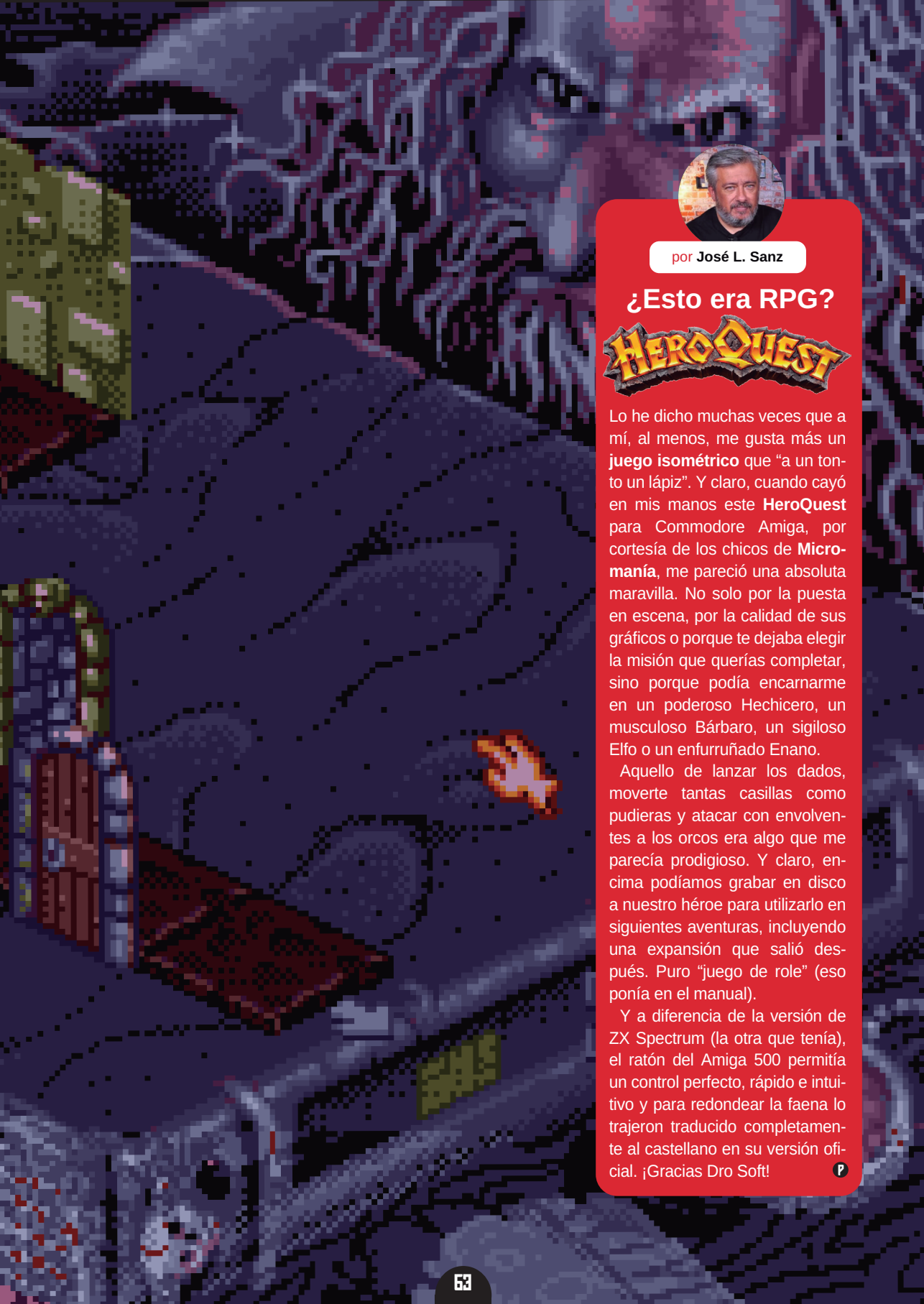
C.P.....Población.....

Sistema VHS☐ BETA☐

COMMODORE, S.A.
Principe de Vergara, 109 - 28002 Madrid
Valmarie, 49/51 - 08015 Barcelona

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Jose Luis nos descubre su pasión por un juego de Gremlin Graphics que se lanzó en el año 1991 para microordenadores de 8 y 16 bits y que en el caso de Amiga 500, le robó el corazón. Razones de “role” no le faltaron... ¿verdad?



por **José L. Sanz**

¿Esto era RPG?

HeroQuest

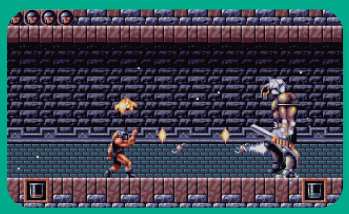
Lo he dicho muchas veces que a mí, al menos, me gusta más un **juego isométrico** que "a un tonto un lápiz". Y claro, cuando cayó en mis manos este **HeroQuest** para Commodore Amiga, por cortesía de los chicos de **Micromanía**, me pareció una absoluta maravilla. No solo por la puesta en escena, por la calidad de sus gráficos o porque te dejaba elegir la misión que querías completar, sino porque podía encarnarme en un poderoso Hechicero, un musculoso Bárbaro, un sigiloso Elfo o un enfurruñado Enano.

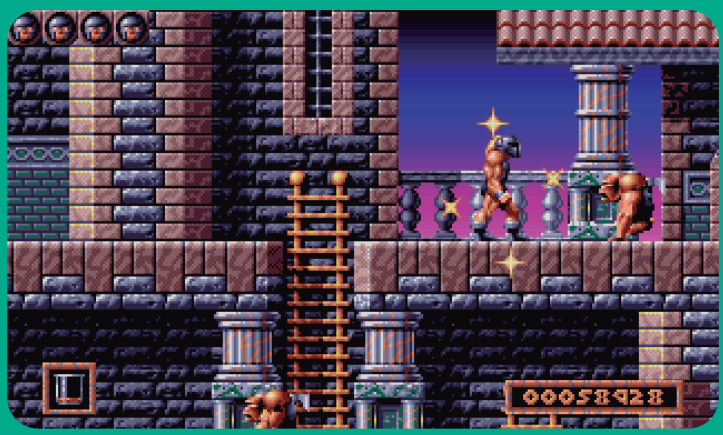
Aquello de lanzar los dados, moverte tantas casillas como pudieras y atacar con envolventes a los orcos era algo que me parecía prodigioso. Y claro, encima podíamos grabar en disco a nuestro héroe para utilizarlo en siguientes aventuras, incluyendo una expansión que salió después. Puro "juego de role" (eso ponía en el manual).

Y a diferencia de la versión de ZX Spectrum (la otra que tenía), el ratón del Amiga 500 permitía un control perfecto, rápido e intuitivo y para redondear la faena lo trajeron traducido completamente al castellano en su versión oficial. ¡Gracias Dro Soft!

GODS

El Dios de la destrucción total





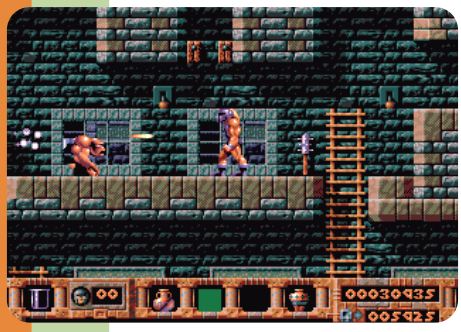
Gods y la IA | Los **Bitmap Brothers** siempre fueron un poco visionarios pero en **GODS** se les fue la mano porque a pesar de ser un plataformas como muchos en aquellos tiempos, incorporó una forma de reaccionar de los enemigos única. No estaban sujetos a un script sino que nos atacaban en función de lo que hacíamos. Algo que convertía cada partida en una experiencia única (pantallas de Amiga).

GODS fue un juego que llegó a principios de los 90 y que marcó a millones de jugadores por una mezcla soberbia de calidad gráfica y mecánicas de juego muy bien diseñadas.

por **José L. Sanz**

Cuando en el año 1991 se puso a la venta este portento llamado **GODS**, los **Bitmap Brothers** no le tenían que demostrar nada a nadie. Venían ya con la mochila llena de juegazos que empezaban por los dos **Xenon**, continuaba con los dos **Speedball** y terminaba (hasta ese instante) con aquel incomprendido e isométrico **Cadaver**.

Así que tras una demostración de talento como ese, ¿quién iba a poder dudar de la categoría que iba a tener esta incursión en el mundo clásico con un plataformas a la medida de los tiempos?



Una estética clásica llena de mitología

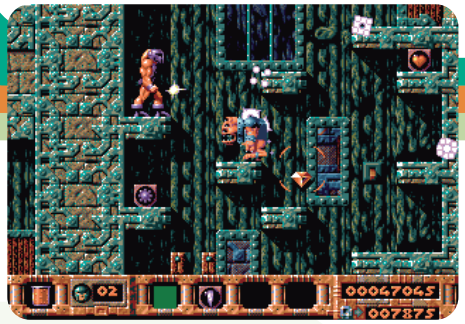
GODS fue un juego que entraba por los ojos. En lugar de entregarse a mostrar en pantalla colores vivos y con un aspecto desenfadado, los **Bitmap Brothers** apostaron por una estética mucho más dura, adulta podríamos decir, donde los enemigos no tenían buena cara ni texturas esponjosas que nos invitaran a abrazarlos. Todo era absurdamente distópico en un escenario que, de alguna manera, nos retrotraía hasta un universo helénico, clásico, un pelín mitológico. Es más, el propio protagonista, un »

guerrero sin nombre que solo ansía alcanzar la divinidad, se enfrenta a una cohorte de criaturas armadas con ropajes que parecen metálicos, un poco industriales, y que confieren al conjunto una especie de aura un tanto irreal.

Es más, la decisión estética de adoptar este estilo artístico no fue una casualidad, porque ya venía de serie en el ADN de los **Bitmap Brothers**. Estaba presente en las obras fundacionales de los

ingleses, en éxitos de Mike Montgomery, Eric Matthews y Steve Kelly como las dos entregas de **Xenon** o **Speedball**. Todos, de alguna forma, compartían esa especie de obsesiva atención por el detalle gráfico y sonoro, gracias a una serie de colaboraciones con artistas externos que ya venían de antes y que no era lo habitual en la industria de los videojuegos. **GODS**, por su parte, lleva esta visión hasta el extremo, gracias también a la colaboración musical con **Nation XII**, un grupo que tenía entre sus filas a un tal John Foxx, al que seguro conoces por su etapa como vocalista de **Ultravox**.

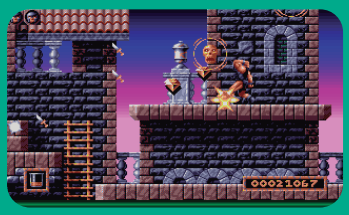
La música de la intro, con ese estilo que dicen "techno-industrial", provocó un antes y un después.

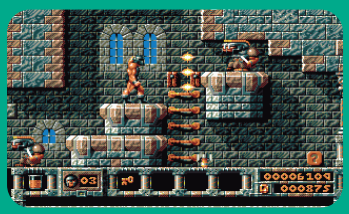


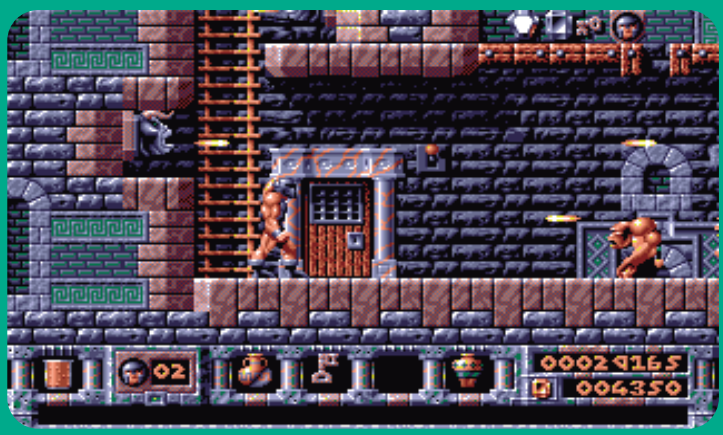
¿Los enemigos llevan alguna IA?

Una de las cuestiones que sorprenden al que juega por vez primera con **GODS** es que los enemigos no parecen tener el mismo patrón cuando nos atacan. Aunque al principio los **Bitmap Brothers** se cuidaron de lanzarnos a los enemigos de forma aleatoria, sin un aparente y claro patrón, a medida que avanzamos vamos a descubrir que estos parecen contar con una especie de inteligencia artificial. En **GODS**, los enemigos se adaptan al comportamiento del usua- »

Enfoque estratégico y tienda | La variabilidad de los enemigos y sus comportamientos nos llevaba a tener que elegir con tino qué tipo de arma y poderes usamos contra ellos. Además, entre fase y fase aparece una tienda donde podemos canjear monedas por ítems y, la verdad, es que en su momento fue un elemento revolucionario. Aquí encima tenéis un ejemplo con pantallas de la versión de Mega Drive.





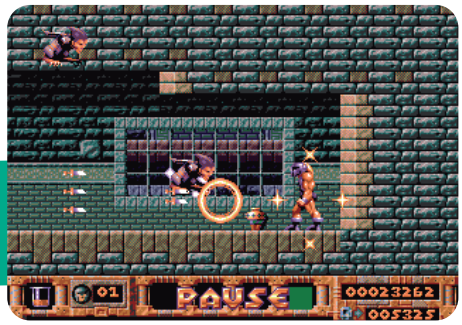


Las versiones de GODS | Aunque la primera versión, la original, fue desarrollada para Amiga, también contó con "ports" para Atari ST, PC (MS-DOS), Acorn Archimedes y consolas como Mega Drive y Super Nintendo. Las pantallas que tenéis justo encima pertenecen a las versiones de Atari ST y MS-DOS. Las del texto principal del artículo se han obtenido todas del cartucho de Mega Drive.

rio, coordinando ataques por grupos, o persiguiéndolo si salta de una plataforma a otra esperando dejarlos atrás.

Este detalle le otorgó una dimensión mucho más táctica al juego, complicando las cosas hasta convertirlo en uno de los lanzamientos más difíciles de la época. Eso sí, al menos entre niveles, teníamos acceso a una tienda que nos permitía comprar salud, poderes especiales o mejorar armas y ataques. Lo que le confería un plus de profundidad que era muy raro ver en los juegos de la época.

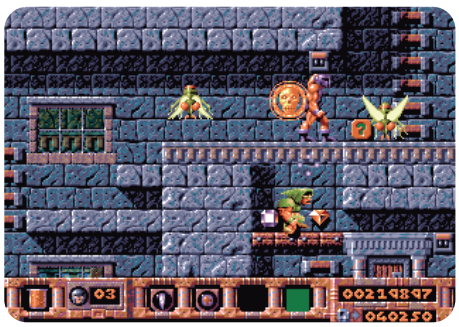
Y es evidente que esa especie de IA precursora en **GODS** tenía un único objetivo: empujar al jugador a averiguar cuál era la mejor manera de acabarse el juego para conseguir las mayores recompensas.



Laberintos con palancas y puertas

En **GODS** no hay un mapa de juego, sino más bien un elaborado laberinto lleno de puertas, palancas y pasadizos que esconden todo un arsenal de recompensas. Este detalle fue otro de los deseos específicos de los **Bitmap Brothers**, que querían un mapa enorme por el que movernos buscando, no ya la salida, sino descubrir todos sus secretos, con la presencia incluso de algunos puzles muy simples pero tremendamente divertidos.

Por cierto, su desarrollo duró más de un año, un tiempo demasiado largo para los estándares de la época donde la curva de dificultad fue la que se llevó la mayor parte de todo el trabajo. **GODS** puede parecer un juego lento o críptico pero su influencia fue evidente. Seguramente fue uno de los primeros "metroidvania" como tal y trató a los jugadores como adultos, no solo por sus mecánicas, sino por la propia puesta en escena.



ME ROBÓ EL CORAZÓN

Jorge (Sanz) también participó en revistas de los 90 y los 2000, colaborando y haciendo trucos, pero su pedigrí en los videojuegos le viene de la época del ZX Spectrum. ¡Qué grandes recuerdos con **Turbo Esprit** la verdad!

por **Jorge Sanz**

Épica Tecmo

(Lotus) **Turbo Esprit** cayó en mis manos a mediados de los años 80 gracias a mis hermanos mayores. No recuerdo bien si tenía 8, 9 ó 10 años, pero lo que tengo claro es que fue el juego que más me marcó en mi infancia, y uno de esos títulos imprescindibles a los que vuelvo cada vez que cargo el emulador de **Spectrum** en algún sitio.

Me dejó sin palabras por muchas razones, y eso que con aquella temprana edad nunca terminé de entender cómo se jugaba realmente, era incluso algo secundario para mí lo de girar o siquiera saber que había que localizar a un coche que se movía por una ciudad llena de vida, con coches que tenían sus trayectos propios, que parecían inteligentes.

Visto con los años, tengo claro que este juego sentó las bases más primitivas de lo que hoy son los juegos de mundo abierto al estilo de **GTA**. Varios mapas de grandes ciudades, mini mapa con objetivos, cacos a los que perseguir, accidentes y atropellos fortuitos, o no.

Incluso teníamos algunos detalles de conducción nunca vistos en un juego hasta entonces, como era la acción de encender los intermitentes o activar el limpiaparabrisas. Y qué decir de esa espectacular pantalla de presentación con el potente **Lotus Turbo Esprit** junto a su frenética banda sonora. Todo un portento técnico de 48k que ya entonces me robó el corazón.

Alimento para tus viejos cacharros

Apunta las cositas que puedes jugar ahora

por **Raúl Montón**

Volvemos a contaros algunas novedades interesantes que podéis jugar en esos ordenadores y consolas con décadas a sus espaldas. Aquí os dejamos unas pocas ideas.

Títulos que generan discusiones (sanas) en la comunidad retro, homenajes a arcades de nuestros tiempos mozos, remakes de juegos perfectos, reimaginaciones y un poco de guasa. Todo esto, distinguido público, es en síntesis lo que podéis encontrar en la nueva entrega de esta pachanguera sección de "Homebrew" que os presenta un servidor, que sigue enganchado a la historia de los videojuegos en todas sus formas y colores. Vamos.

The Rise (XL2S Entertainment)

Veinte años les ha llevado a estos chicos continuar su sobresaliente clon de **Castlevania** llamado **The Cure**, pero la verdad es que la espera ha valido muchísimo la pena. Su secuela **The Rise**, a punto de caramelo para MSX y MSX2, es todo un prodigio de graficazos, enemigos gigantes y hasta "scroll parallax" como no se recuerda. El juego funciona en casi cualquier MSX, a »

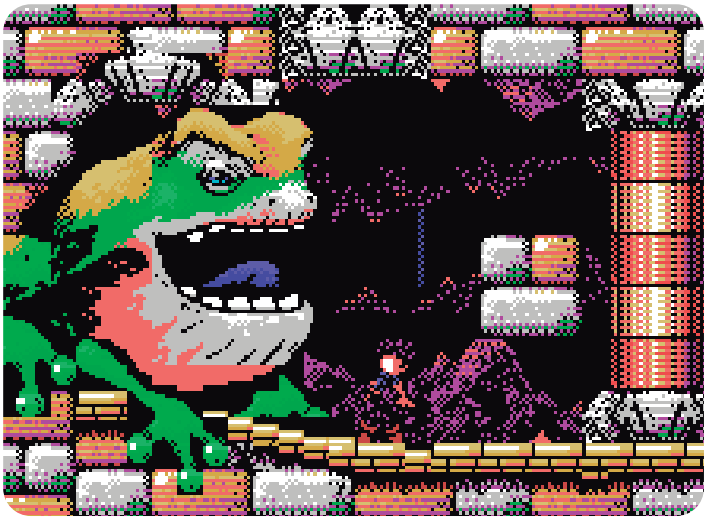
POWER

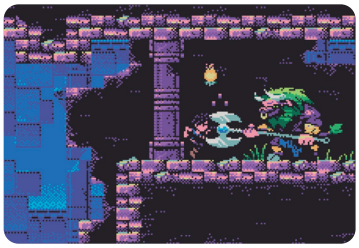
H.E.R.O. es un clásico desde los tiempos de Atari 2600 que acaba de protagonizar un remake que respeta al máximo la esencia del original. Y lo tenéis para Windows.

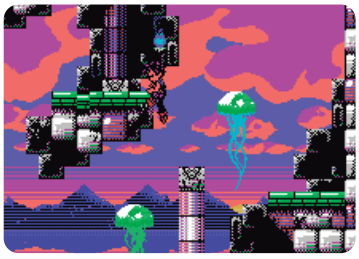
partir de 64 Kb de RAM, con sonido SCC que incluso nos permitirá disfrutar de voces digitalizadas. Los autores han lanzado un teaser que dio que hablar en la comunidad MSX, comparándolo con otros sistemas, y retando a los usuarios de C64 a citar un juego que igualase sus cualidades técnicas.

H.E.R.O. Remake (Langford Video)

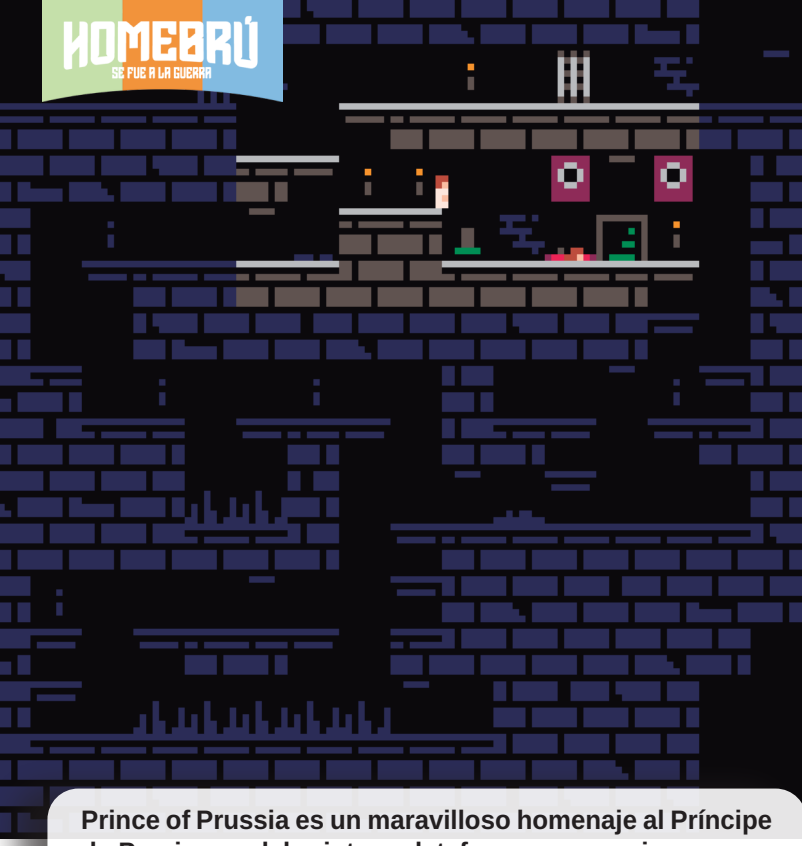
Si un juego resiste el paso del tiempo desde tiempos de Atari 2600 y es tan divertido hoy en día como cuando lo sacamos de su caja allá por 1984, solo puede estar diseñado por un genio, como **John Van Ryzin**, que al crear **H.E.R.O.** dejó para la posteridad una de las obras maestras de la época. Pero para los que prefie-







The Rise | Este título es una maravilla que gráficamente entra por los ojos pero que luego esconde un arsenal "**metroidvania**" como pocas veces hemos visto últimamente. No lo dejéis pasar.



Prince of Prussia es un maravilloso homenaje al Príncipe de Persia, sus laberintos, plataformas y enemigos.

Krogharr The Berserker (Tigershunk)

Tigershunk, autor del fenomenal matamarcianos para Amiga **Inviyya** (que pronto tendrá una secuela para Neo Geo), sigue con sus homenajes a clásicos, y en esta ocasión se está currando un tremendo juego al estilo **Rastan** / **Torvak The Warrior**, que funcionará en todos los modelos de Amiga a partir de un Mega de RAM.

Khoghar tiene unos gráficos preciosos, fondos con "parallax", jefes finales espectacularmente animados e incluso "fatalities" al estilo del **Barbarian** de Palace. El juego estará disponible, si no falla nada, en físico y descarga digital, en el primer

ren disfrutar de una versión más bonita y actualizada, **Langford Video** nos trae un precioso remake para **Windows** para el disfrute de toda la familia, con dos modos de vídeo (ZX Spectrum y Pixel Art) y las cajas y manuales del original incluidos, al precio que nosotros queramos (incluso gratis).

Prince of Prussia

Poniendo en la coctelera **Prince of Persia**, **Castle Wolfenstein** y algo de **Rogue**, Adamtonic ha creado este cartucho virtual para Pico-8 tremendamente divertido, a pesar de sus diminutos y pequeños gráficos.

Prince of Prussia se basa ligeramente en el hecho histórico de que el Príncipe de Prussia, Luis Fernando, siempre manifestó su oposición a los Nazis, y se vio obligado a abandonar el trono cuando Hitler tomó el poder. En el juego, está preso igual que otro famoso príncipe videojueguil, y tiene que escapar de una fortaleza nazi a base de apuñalar soldados a diestro y siniestro y de saltar entre plataformas sin caer, con cuidado.

Al igual que en **POP**, en cada nivel solo tenemos un camino válido para avanzar hasta la salida, por lo que estudiar con detenimiento cada nivel será primordial para que lleguemos sanos y salvos. Podemos echarnos unas partidas o descargarlo gratis en su página web.

Krogharr | Todo el poder del mítico Commodore Amiga aparece reflejado en este título que parece una réplica de los viejos desarrollos de las coin-op de los 80, pero diseñado con un gusto exquisito.

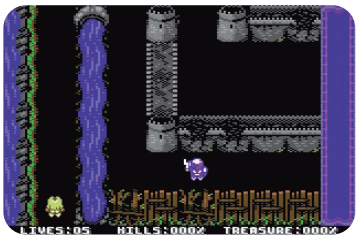
cuarto del 2025, y viendo las pantallas, la verdad es que nos sobran ganas para hincarle el diente y tenerlo para disfrutar lo antes posible.

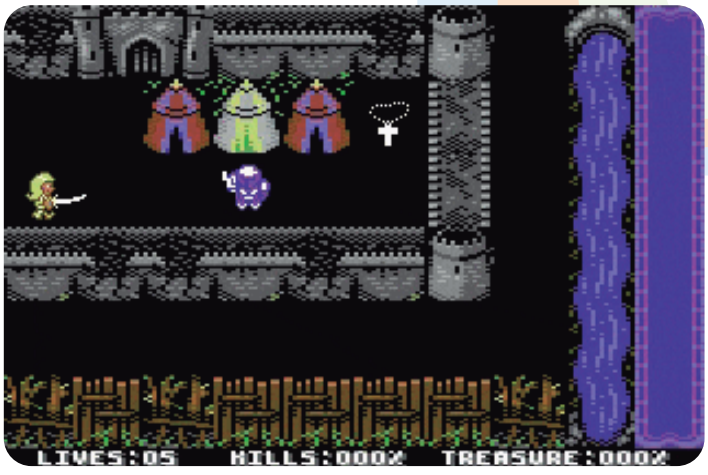
Avalan (ICON64)

Creado por ICON64, un grupo formado por veteranos de la industria videojueguil, como Trevor Storey, **Avalan** es un homenaje a juegos como el mítico **Sabre Wulf** de Ultimate Play the Game, o a **Willow Pattern Adventure** de Firebird y Mr. Micro, pero situado en época de leyendas artúricas (pero inventadas) en el que guiaremos a nuestra heroína caballeresca, que tendrá que encontrar todas las partes de la espada de **Excalibruh**, esparcidas a lo largo y ancho de las 256 pantallas que forman parte de la isla de Avalan.

No solo es bonito sino que sonoramente es excepcional, largo y proclive a que cojamos lápiz y papel para recuperar una vieja costumbre de los 80 y 90 de dibujar a mano alzada un mapa. Es evidente que los amantes de los arcades de exploración encontrarán un nuevo reto a la altura de los mejores juegos comerciales con este **Avalan** que ya está disponible en físico y digital.

Podéis descargarlo desde **Itch.io** y sí, como habréis imaginado por las capturas que tenéis justo debajo, podréis disfrutar de él en vuestro Commodore 64, en cualquiera de sus modelos, incluyendo el famoso 128.





Avalan | Este juego para Commodore 64 huele a la legua a un clásico de los 80 como fue **Sabre Wulf**, de un Ultimate Play the Game que inició con él la trilogía del **Sabreman**.

composición gráfica cedida por el canal de YouTube @thevideogamesmuseum

La revista que primero fue un vídeo

por **José Luis Sanz**

Hay revistas que tienen su propia razón de ser: Video&Games nació como un vídeo VHS al que le pegaron una revista pequeñita.

Siempre he sido "un culo de mal asiento". Al menos en los años 90, fui saltando de editorial en editorial al ritmo de las llamadas que me hacían. De **Hobby Press** me fui a **Nueva Prensa** por "culpa" de José Emilio Barbero; unos meses después a **Grupo Zeta** por obra y gracia de alguien que trabajaba en Erbe Software y luego a **MV Editores**. Una empresa creada al calor del éxito político de **Metrovídeo**, que tenía los derechos para comercializar las viejas series de RTVE: **Los Gozos y las Sombras**, **Santa Teresa de Jesús**, **El Hombre y la Tierra** y un largo etcétera. No se sabe por qué, les interesaron de repente las publicaciones de juegos.

Primero el vídeo y ya luego la revista

El caso es que me llamaron para llevar una revista que, sobre todo, iba a ser una cinta VHS. Como había estudiado cine pensaron en mí. Íbamos a grabar en un plató, con croma, un actor y luego editaríamos con lo último de lo último: un sistema en PC con aplicación estilo Premiere, "no lineal", que en aquellos tiempos parecía ciencia ficción.

Así que allí me marché, cegado por los cantos de sirena de hacer un producto audiovisual que, visto con el tiempo, fue como una especie de embrión de lo que vivimos ahora entre YouTube, Twitch y demás gaitas.

Pero claro, la cinta de por sí no iba a llegar sola. Querían venderla en el quiosco y la mejor manera de no pagar todos los impuestos que te obligaría un producto audiovisual fue añadirle una revista, muy pequeña, que iba a permitir tener una IVA más reducido. Así que además de los vídeos, teníamos que crear una revista que era una excusa.

Páginas minúsculas llenas de información

Aquella revista en papel se llamó **Video&Games** y era menos de la mitad de una página de **Hobby Consolas**, pero aun así entraba muchísima información. La comprimíamos como si

Las páginas de Video&Games eran un prodigio de aprovechamiento del espacio: en la mitad de espacio cabía tanto como lo que metían Hobby Consolas o Super Juegos.

los que fueran a leerla tuvieran un cuentahilos o una lupa de muchos aumentos.

Encima, se dio la casualidad de que el actor que

presentaba aquellos vídeos, Fernando Sendino, se convirtió más tarde en maquetador de nuestro siguiente proyecto, **Última Generación**. Por cierto, Fernando ha tenido una prolífica carrera como actor, en teatro, cine y televisión, y ya entonces mostraba un enorme talento a pesar de lo constreñido que estaba recitando el guión que yo le escribía (sí, da vergüenza ajena escucharlo ahora) sobre un croma y sin ver las imágenes que vosotros estaríais viendo al poner el VHS en la tele. Todo a ciegas.

La revista **Video&Games** solo duró cuatro números. Pronto nos dimos cuenta de que era un producto demasiado innovador y, por ello, demasiado caro. Los Compact-Disc, o CD-ROM, como formato digital estaban rompiendo ya, Metrovideo estaba tomando torpes posiciones con todas sus series y tal vez seguir anclados al VHS restó opciones de éxito.

Pero bueno, a estas alturas eso de preguntarse el por qué es complicado, máxime con un producto que costaba 595 ptas.

Pronto nació Última Generación

La mejor noticia es que el cierre de **Video&Games** propició que MV Editores quisiera hacer otra revista, esta vez más seria, enfocada a un público menos infantil y donde ya la idea de tener un vídeo pasó a mejor vida. Aunque debo decir que de todo, al final, se aprende.

映画の興奮をV.R.体験! C.G.ボード"MODEL 1"(モデル ワン)搭載の 3Dシューティング・アクションゲーム。

STAR WARS®

スターウォーズ

映画"スターウォーズ"の戦闘シーンを体験!
プレイヤーはジェダイの騎士となり、
反乱軍のXウイングに乗り込む。
フォースの力を信じ、
帝国軍の重要拠点を破壊せよ!

毎秒180,000ポリゴン表現の、ハイスピード3D C.G.が創りだすリアルな映像。

高画質50インチモニターによる、グラフィックの美しさと迫力。
そして、ストーリーの知名度で、抜群の集客効果を発揮。
2プレイヤーでの、パイロットとガンナーに分れた操作による協力プレイでリピート率も大幅アップ。ハイインカムを実現。

EXPERIENCE "STAR WARS" VIRTUAL REALITY!!

STAR WARS...A 3-D SHOOTING ACTION GAME WITH "MODEL 1" CG BOARD.

Enjoy the battle scenes like those in "Star Wars," the movie. You are a Jedi Knight, embarking in the Rebels' X-wing fighter. Be confident of the power of the Force and destroy the Empire's key points!

- ◆3-D Computer Graphics create super-realistic, high speed visuals.
- ◆180,000 polygons a second.
- ◆Exciting "Star Wars" graphics on an ultra-large 50 inch high quality monitor attract customers from far away.
- ◆Expect high and long term earnings with the "Star Wars" name!

V.R.ボタンで2段階の視点切り換え可能。

◆A V.R. button alternates two different perspectives.

■アナログ・ジョイスティックでマシンを操縦。
2ボタンでレーザー&プロトン魚雷攻撃。
スロットレバーで速度調節。
1Pプレイ:パイロット(操縦士)とガンナー(砲手)を単独で操作。
2P協力プレイ:パイロット(1P)とガンナー(2P)に分れた操作。

- ◆Operate the X-wing fighter with the Analogue Joystick.
- ◆Attack your opponent with Laser Beam and Proton Torpedoes by using the buttons.
- ◆A Throttle lever allows you to adjust your speed.
- ◆With 1P play, you are the pilot and the gunner simultaneously.
- ◆With 2P play, one plays as the pilot and the other, the gunner.

仕様(2人用) ▽95-4429

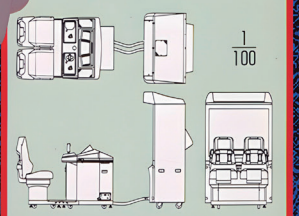
外形寸法	W:1,140mm	
	D:2,250~3,200mm (調整可)	
	H:1,867mm	
重量	365kg	
消費電力	AC100V 455W	
画面	50インチプロジェクションTV	

PAT.PEND.

SPECIFICATIONS: FOR 2 PLAYERS:

Outher dimensions:	W: 114 cm., 44.88 in
	D: 225~320 cm., 88.58~125.98 in
	H: 186.7 cm., 73.50 in
Weight:	365 kg., 804.68 lbs.
Power consumption:	AC 110~240 V 480~500 W
Monitor:	50 inch projection TV

PAT.PEND.



R, TM & © 1994 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization.

SD-3701

©SEGA 1994.4

©SEGA

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一販谷事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話03(5736)7700(国内販売事業部)
電話03(5736)7721(海外販売事業部)
電話03(5736)7830(AM施設統括本部)
電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)

札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(334)5336(代表)
九州支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4717(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)
神戸販売 神戸市中央区元町通1-11-19 電話078(333)7973(代表)

SEGA Enterprises, Ltd.
13-1, Higashikohjiya 2-chome, Ota-ku, Tokyo 144 Japan
Tel.: (03)5736-7721 Fax: (03)5736-7729 Tlx: J22357 SEGASTAR

SEGA AMUSEMENTS Europe, Ltd.
Unit 2 Industrial Estate, Leigh Close, New Malden, Surrey KT3 3NL, England
Tel.: (081)336-2256 Fax: (081)336-1715

SEGA Enterprises, Inc. (U.S.A)
275 Shoreline Drive, Suite 201 Redwood City, California 94065, U.S.A.
Tel.: (415)802-3100 Fax: (415)802-3120

●ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

Design and specifications subject to change without notice

DISTRIBUTED BY:

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Martínez Mecina
Abraham Pérez Pérez
Acaymo Navarro Cerpa
Adolfo Fernández López
Adrián Villa Muñoz
Agustín Jurado Méndez
Albert Mercadé
Alberto Escolano Sánchez
Alberto José Conde Barrios
Alberto Marín Blanco
Aleix Miró García
Alejandro Baldominos Gómez
Alejandro González Chacón
Alejandro Llin Sanz
Alejo Cabrera Dorta
Álex Gil Sánchez
Álex Zapatero Lozano
Alfonso Javier Martínez Martínez
Alfonso Nistal Herrera
Alfredo Gallego Trillo
Álvaro Gómez Amor
Álvaro Lozano Rodríguez
Amado Sánchez González
Anacolutos
Andrés Antolín Osuna
Ángel Borrell García
Ángel García García
Ángel Luis Rojo Rosa
Ángel Reyes Oliva García
Antonio Delgado Fernández
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio Lázaro Morales
Antonio Luis Carretero Márquez
Antonio Luis Prats Cubedo
Antonio Sánchez López
Arkretro
Arturo Blanco Pereiro
Arturo Blanco Pereiro
Beñat González Aberasturi
Benjamín Mañas Cárdenas
Bernardo Martos Martínez
Bernat Rodríguez Caldú
Borja Gárate Maidagán
Borja Pérez Rodríguez
Burrianapl
Carlos Casado Freire
Carlos Cobián Campillo
Carlos Crespo Ochoa
Carlos Durán Gil
Carlos Insua de la Fuente
Carlos Urbano Corrochano
Carlos Vidal Rodríguez
César Prados González
Corradito
Cristian Belzunces
Dandevil79
Daniel Barragán
Daniel Escalante Osuna
Daniel Espín Pellicer
Daniel Expósito Zafra
Daniel García Molina
Daniel Olcina Momplet
Daniel Rodríguez Madrid
Darío Martín Sánchez
David Fernández Sanz
David García Cordero
David Pérez Arribas
David Romero Tobar
David Santos "XaX"
David Tapias Milán
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Davirra
DCourense
Diego García Sánchez
Diego Llorente Merino
Diego Lorenzana Suárez
Dimas Sánchez Cremades
Duddo
Eduardo Briz Merino

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Eduardo Falla Ramón
Eduardo Ramos Rodríguez
Egunsenti Elkartea
Elena Benesiu
Eliseo Manuel Álvarez Martínez
Emilio Adá Nogueira
Enrique Navarro Sancho
Eriel
Ernesto Martín Laso
Ernesto Viejo
Esteban Bernal Castelló
Eugenio Fernández Manrubia
Fco. Fidel Ortega Espliego
Felipe Méndez Garrido
Félix Páez Pavón
Fernando López Orenes
Fernando Mena Rivera
Fernando Ramos González-Serna
Fernando Soguero Sánchez
Fran Iglesias Villafañez
Fran16bits_
Francisco Aprea Vallejo
Francisco Blázquez Arauzo
Francisco Javier Linares
Francisco Javier Martín Cubino
Francisco Luis Fdez. Soriano
Francisco Vera Soto
Gabriel García Pavía
Galisteo
Gorka Touzon Madrazo
Gowayn
Guillermo De María Madina
Héctor Benedí Reina
Héctor Ferreiro Vicente
Héctor Fraile Fuentes
Héctor García Reyes
Héctor Rodríguez Díaz
Héctor Salvatierra Pérez de Madrid
Hiromaru Hajime
Holly_XY
Igor Nadal Lázaro
Ikaruga Shock
Íñigo Gabilondo Cuéllar
Iván Caro Romero
Iván González Castro
Iván Mouriz Ibarra
Iván R. Sprinter Trueno AE86
Jacinto Lozano Rodríguez
Jaime Iglesias Mantero
Jaime Oviedo Silveira
Jaime Rangel
Jaume Rubió Mata
Javier Bardal Prieto
Javier de Miguel Varela
Javier Gómez Montoya
Javier Granadino Cardoso
Javier Heredia Mata
Javier Jiménez Cidre
Jesús Fernanz Antón
Jesús Herrera Cámara
Jesús Javier Arceo Otero
Jesús Sánchez Vigil de la Villa
Joan Boria Boronat
Jokin Moreno Oteiza
Jon Zorita Leza
Jonatan Amblar Abellán
Jordi Escobar Bonet
Jorge García Cebriá
José Fco. Orellana Ayuso
José Hernández Jiménez
José Isaac Aranda Jiménez
José Luis Cebrián Pagué
José Luis Equiza Calvo
José Luis Gil Garnelo
José Luis Gómez Sánchez
José Luis Ureña Fernández
José Manuel Martínez Aguilar
José María Díaz Aguilar
José María Margallo Salgado
José Nacar Pérez
José Niclós Camarasa
José Rafael Diéguez Molero
Josep David Ruiz Santos
Juan Antonio García de Quinto
Juan Carlos Bergón Esparcia
Juan Carlos González Amestoy
Juan de Sala Reina
Juan Ignacio del Valle Cosme
Juan José Torres García
Juan Luis González López
Juan Manuel Barrio Olmos
Juan Manuel Méndez Rey
Juan Ramón Cordero Morán
Juan Vicente Herrera Ruiz de Alejo
Julen Corta Negueruela
Julián Garrido Pérez

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Julio Jiménez Delgado
Julio Montes Torres
Julio Pérez Morago
Julio Sánchez Mustieles
Kardox
Krustaceogallego
Lacemi
Lillo Fernández Fernández
Lluís Martínez Carrera
Lolo1982
Luis Alfonso Álvarez Chavarría
Luis Brazo Domínguez
Luis Carlos Pérez de Mezquia Bargos
Luis García Navarro
Luis Martos Rodríguez
Mallynoshow
Manuel Felipe Alonso de la Cruz
Manuel Hermida Ruido
Manuel Huertas Rodríguez
Manuel Román Jódar
Manuel Sánchez Herráez
Manuel Siles Martín
Marcos Morcillo Rueda
Mariano Gálvez Ballester
Mauricio Cueto Pérez
Metsuke
Miguel Ángel Martínez Marcos
Miguel Ángel Reyes Molón
Miguel González Cote
Miguel Ovelar González
Nacho Abril
Natxo Cruz
Niko Fdez. de las Heras Souto
Óscar Carreño Riera
Óscar Fernández Fernández
Óscar Herráez Gutiérrez
Óscar Loriz Blanco
Óscar Rodríguez Navacerrada
Pablo Carretero Gómez
Pablo José Fernández Bermúdez
Pablo Rozadillas Perales
PapaGamers
Pedro Jesús González Viguera
Pedro López Muñoz
Pedro Pablo Aramburu Fernández
Pere Joan Bujosa Crespí
PowerCMIS
Rafael Martín Elvira
Rafael Saguar Corral
Ramón Borja Espillaque
Ramón Casanova Castro
Ramón Navarrete Muñoz
Raúl Cano
Raúl José Gómez Lozano
Raúl Jusdado Tejedor
Raúl Montero Merchán
Raúl Ricardo García López
Ricard Merí Boronat
Roberto Sánchez Santos
Román López Díaz de Freijo
Roque Lara Núñez
Rorschach
Rubén García Gómez
Rubén Navarro Monzó
Rubén Sanabrias Martínez
Rubens Fernández Amorós
Santi Corrales
Santiago Arévalo Mínguez
Santiago Balsa Rodríguez
Santiago Márquez Solís
Sergio Aguilera Molina
Sergio Camarasa Rubio
Sergio Fernández
Sergio Suárez García
Simón Gómez Cabanelas
Tom Gangoiti Medina
Tomás Martínez Sánchez
Toni Payeras Nicolau
Txefoedu
Udde
Uxío Feixoo Seara
VGRetro
Vicente López Camacho
Víctor Díaz Villar
Víctor Gómez García
Víctor Llamazares López
Víctor Manuel Serrano Jiménez
Víctor Ortuño Domínguez
Víctor Sánchez Martín
Víctor Sánchez Revelles
Víctor Sevilla Marquina
Viktor Segura Blanco
Xavier Anglès Pujolràs
Xavier Romero

(*) Lista de compradores de la Collector's Edition de PIXELS a fecha de cierre de 4 de julio de 2025 a las 13:41h.

NUESTROS COLABORADORES

HECHO CON PIXELS

Aquí te presentamos algunos de los colaboradores que participan en **PIXELS**, perfiles que han trabajado a lo largo de los últimos 40 años en medios especializados de videojuegos en España. Además de estos rostros nuevos, tenemos que añadir a perfiles inéditos y expertos con amplias trayectorias. Aquí los tenéis.

Marcos García

@Marcostheelf

Desde 1991 en medios especializados, ha trabajado en:

- Hobby Consolas
- MicroHobby
- Super Juegos
- Mega Sega
- Super Juegos Xtreme
- PlayStation Oficial
- Generación Z80

José Emilio Barbero

@@jebarbero

Desde 1987 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- MicroHobby
- Micromanía
- OK PC
- OK Consolas
- Computer Gaming World
- GameSpot
- Revista Oficial Xbox

Javier de la Guardia

@Myrck

Desde 1992 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Hobby Consolas
- Super OK Consolas
- Super Juegos
- Superjuegos.es
- Mega Sega
- Computer Hoy Juegos
- Generación Z80

Raúl Montón

@Blogdepunisher

Desde 1994 en medios especializados y empresas, ha trabajado en:

- SEGA
- Super Juegos
- Mega Sega
- Demo's
- Meristation
- Game Report
- PixFans

Gustavo Bernaldo

@GustavoBernaldo

Desde 1999 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Juegos & Cía.
- Computer Hoy Juegos
- Hobbyconsolas.com
- Micromanía
- Playmanía
- El Otro Lado
- Lainformacion.com

Juan Carlos Sanz

@Myrck

Desde 1992 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Hobby Consolas
- Super OK Consolas
- Super Juegos
- Superjuegos.es
- Mega Sega
- Computer Hoy Juegos
- Generación Z80

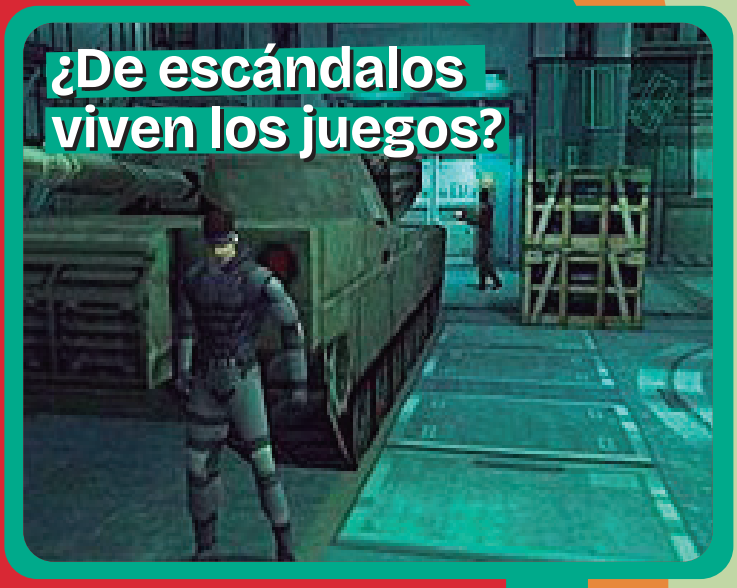
PRÓXIMO NÚMERO

?

Nº8_bits_y_pico

Para el próximo número de **PIXELS** vamos a intentar recordar un momento de la historia que tenía pocos bits, pero muy buenos en calidad.

¿A que no es un mal número para continuar?



STAFF

Hecho con Pixels nº7

EDITA Y DISTRIBUYE

Hecho con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR
José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS
Jordi Orte, Javier de la Guardia, José E. Barbero, Juan Carlos Sanz, Marcos García, Gustavo Bernaldo, Jorge Sanz, José L. Sanz Serna

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS
José Luis Sanz Serna

IMPRIME
Blanca impresores

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal M-7077-2025

CONTACTO
@HechoconPixels

SOPORTE
soporte@**hechoconpixels.com**

TIENDA
tienda@**hechoconpixels.com**

Los contenidos de esta página podrían cambiar en el siguiente número por necesidades editoriales.

HECHO CON
PIXELS

ISSN 3045-5901 00007
9 773045 590003